

GameStar 网游族

2004 年 12 月

CMOL 足球经理在线
打造属于你自己的足球世界

我的联赛，我做主！

11月30日正式开始公测，
十万大奖等你赢取

网游专区

《星际 Online》新兵训练指南
《天堂 II》之鹰眼概论
《梦幻西游》神鬼玄机
《吞食天地 Online》
——最新资料片“转生万万岁”初探
《神话》国战之人类战术详解

专题企划

只爱陌生人

兵书战策

梦幻之星在线：蓝色脉冲、开天、洛奇、墨香、赤龙剑心、足球经理在线、新绝代双骄 Online
希望 Online、航海世纪、战国英雄、仙界传——Q 神榜、冒险岛、星空之门、幸福花园、天外、神曲



唯有神话 永世流传
WWW.RYL.COM.CN
冠军荣耀
尽显王者之势
你的江山，你的美人，你的神话，神话公会大招募！
点卡，周边，样样送！
公会名称
•Ark. 方舟
•白龙神族
•～风～
•逍遥骑士团
•杀人族
•天使神话→
•血烟
•Prince
•梦想
•图腾
神話
RYL online
聚友网络
UnionNet
YouxiLand
官方网站：http://www.ryl.com.cn 热线电话：021－52305300
免费得孙楠演唱会门票与孙楠共赴圣诞晚宴
孙楠2004“楠得音乐盛典”大型圣诞演唱会将在北京举办（本次活动限网通北方十省用户）
固定电话拨打116999333
小灵通发短信SN到99933
您将有机会取得：
•演唱会门票20张
•孙楠的个人物品5-10件
•演唱会庆功宴名额5个
•签名CD、照片、海报


十七年经典的延续 千年纪文明的传承
新奇的宠物(MAG)系统
媲美单机游戏的任务剧情
丰富的DIY人物创建模式
精致的3D游戏画面
《梦幻之星在线:蓝色脉冲》玩家短信俱乐部成立了,联通用户发送PSO到9190,移动用户发送PSO到169963即可加入PSOBB玩家短信俱乐部,随时随地得到最新的游戏资讯、攻关秘籍,与其它玩家分享互动快乐(完全免费)。



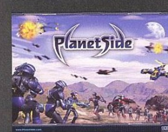
ZARVA 朝华娱乐
SEGA
© SEGA 2000,2004
PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst™
梦幻之星在线蓝色脉冲
WWW.PSOBB.COM.CN 客服电话:021-62489000 客服信箱:CS@PSOBB.COM.CN

Contents

搭讪，这是一个用处很多的词语。可以用来泡MM，可以用来钓GG，可以用来满足自己的好奇心，可以用来赶走陌生感，实乃居家旅行杀人灭口咬文嚼字泡妞犯骚的必备利器。曾有人总结了无数搭讪的技巧和手法，甚至称搭讪为一种艺术，但这些似乎只能适用于面对面的现实中，因为在网上，搭讪已经成为你做任何事的起点——面对一个你看不见摸不着的人，面对一个除了对方QQ号或者MSN之外没有任何联系方式的人，搭讪成为必经之路，成为每个人必须装备的技能。于是，在网络游戏中，我们兼备了现实中的可触摸性和虚拟社会中的浪漫感，你可以对着屏幕上的小人儿说出你准备已久的话，也可以操纵你的小人儿作出各种动作反馈给搭讪你的人，还等什么？让我们，去搭讪吧！







当你第一次登入某个服务器时，PS将会要求你选择你所要效忠的国家，并为此创建一个角色。相对其他网络游戏来说，这一步并不显得十分复杂。系统默认会让你选择当前人数最少的国家……



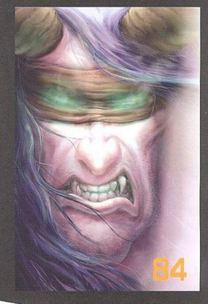
最近常常有人问鹰眼跟银月到底有哪些差别，由于在下的鹰眼已有小成，因此抛砖引玉一下，不过此篇不叙述等级多少该去哪里练等的老问题，仅就一些心得以及经验作讨论而已。



《梦幻西游》的新版本更新了新地图、新宠物6种、新任务2个，还有新的色彩、超级金66等。新开的两处奇异场景地图“女娲神殿”和“无名鬼城”即将开启您的探险之旅！


32


40

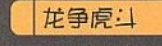

84


16

42

戏说网游

龙争虎斗



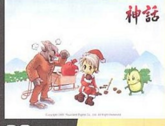
漫画游戏



24

《吞食天地OnLine》最新资料片“转生万万岁”初探

吞食天地精心制作，即将为各位玩家推出最新资料片《转生万万岁》，在这个资料片中将会推出与玩家本身息息相关的转生功能，现在就先让我为各位介绍一下其中的一些新要素！



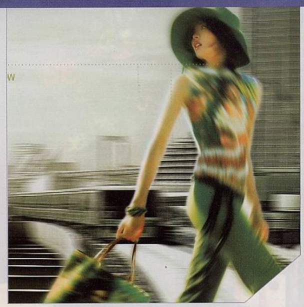
26

《神话》国战之人类战术详解

《神话》是一个崇尚合理竞技的游戏，从国战就可以看出来，人人与兽兽的厮杀从《神话》开始至今都未停止过，在国战场上人类一直处于弱势，这是个很奇怪的现象……


52







只爱陌生人

搭讪，这是一个用处很多的词语。可以用来泡MM，可以用来钓GG，可以用来满足自己的好奇心，可以用来赶走陌生感，实乃居家旅行杀人灭口咬文嚼字泡妞犯骚的必备利器。曾有人总结了无数搭讪的技巧和手法，甚至称搭讪为一种艺术，但这些似乎只能适用于面对面的现实中，因为在网上，搭讪已经成为你做任何事的起点——面对一个你看不见摸不着的人，面对一个除了对方QQ号或者MSN之外没有任何联系方式的人，搭讪成为必经之路，成为每个人必须装备的技能。于是，在网络游戏中，我们兼备了现实中的可触摸性和虚拟社会中的浪漫感，你可以对着屏幕上的小人儿说出你准备已久的话，也可以操纵你的小人儿作出各种动作反馈给搭讪你的人，还等什么？让我们，去搭讪吧！

被调查人一：月亮

搭讪对象：善良并且好欺负的陌生人

我在那个游戏里没有朋友，因为所有人都很忙碌，成天与各种怪物周旋，没有空答理我。而我只喜欢扛着一把锄头，在漆黑的矿坑里刨矿。

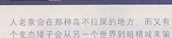
有一天，我正在继续这项伟大而枯燥的劳动，身边刷新出一只僵尸。这家伙用沾满黏液的手搭在我的布裙上，令人好生恶心。但我已经习惯了，打算熬到最后一分钟再喝一瓶红水，然后换个地方再挖。这时候身边飘过一道白影，好像是有道士路过。这家伙也许以为我在挂机，好心帮我治疗了一下，砍倒僵尸，扬长而去。可是他忘了，僵尸是会复活的……失去警惕的我1分钟后四仰八叉地躺在冰冷的地面上，身旁是一堆矿石和一把持久即将为0的锄头。

我忽然觉得很无聊，很想捉弄人。我回忆起他古怪的名字，笨拙地敲出一句密语："都是你不好，赔我锄头！"他很快回了一个"？"。

我锲而不舍地耍赖："就是你，就是你刚才把那僵尸打得半死不活，现在它把我杀了，你要负责！"他懵了，"你没挂机？那为啥不还手？"

我怎能坦白只是因为自己懒？"还不是欺负我网慢嘛！总之是你不好，赔我锄头赔我矿，不然我就发垃圾信息骚扰你！"电脑那头的他也许从未遇到过如此不讲理的女人，哑然失笑。"好吧，你到武器店来找我，我买把锄头给你。"

居然有这么老实的人，我不禁得寸进尺："那矿怎么办？



你买锄头送过来，再替我挖一天矿补偿我。”我想他是彻底败了。“好吧，今天我没时间了，周日上午行不行？如果你不放心我可以给你我的QQ。”

那个周日，我早将这件事抛到了九霄云外，等我晚上上QQ的时候才知道他在游戏里等了我一天……后来？后来像所有游戏恋人一样，我们在一起，我们又分离，最终我们都消失在无边的人海里。



被调查人二：娃娃

搭讪者：拥有全身及极品装备但就是没老婆的高手

娃娃从来没有参加过PK，她的朋友们总是将她保护得很好，照顾得很周全，仿佛她真是一个摸一摸会化，碰一碰会碎的糖娃娃。但再坚固的围墙也有漏风的时候——在一次集体出动抓高级宠物的活动中由于现场一片混乱，娃娃被一个卑鄙的法师放倒在地。从没受过这等委屈的娃娃顿时怒了，现实中牙尖嘴利的刁钻本性暴露无遗。只见她十分不雅地躺在地上不肯复活，嘴里滔滔不绝地说出（实际上是打出）一段段绝无重复的恶毒话语：“可怜呀，在现实上得不到满足跑到游戏里来耍威风，就算等级再高装备再好又有什么用呢，关上电脑走出网吧还是一个小混混……心理不健全的人我们要同情，你们不要替我报仇，不要欺负残疾人……如果杀我就能让你残缺的人生变得完整的话，我倒是不介意等下回城后再出来让你杀到过瘾……”

没有人能受得了这样的刷屏，即使是恶人也不能。法师灰溜溜地下线了，不一会儿一个衣着光鲜的高级战士跑了过来。“刚刚是谁在这儿饶舌来着？”

娃娃的等级很见不得人，胆子却很能吓人。她不等其他人做好PK准备就跳到战士的攻击范围内挑衅：“怎样？是不是觉得不过瘾？我可以从现在一直数落到明天太阳下山。”

对方似乎并不生气：“你，能不能嫁给我？”

娃娃怀疑自己的耳朵出现了幻听：“说什么呢？”

这人当真已经疯了：“嫁给我吧！我有最好的装备，最多的钱，就是没老婆！从没有一个人像你这么可爱，我可以把一切都给你，只要你每天在我旁边陪我说话！”

娃娃笑得捶胸顿足，笑得几乎将键盘敲烂，笑得一口水喷在了显示器上。她以最快的速度回答：“嫁给你？是对我这个ID最大的侮辱呀！等我再建个‘我是弱智’的ID好不？”

那次以后，很多人见到娃娃都要绕道走，她再也不需要保镖了。

被调查人三：游公子

搭讪者：只是想找人陪他一起回到老家的矮子

话说淳朴的暗精灵亡灵法师游公子出生在全是暗精的暗精城（我不是骗稿费），长到8岁（8级）也没出过暗精森林周围，所以听到有人用古精灵语大叫寻求帮助，我就好奇地去了。围着那奇怪的生物转了几圈，尝试性地踩了几下确定不咬人，我脱口而出：矮子！

是的，那是我第一次见到矮人，而且是个矮人牧师，可惜的是我忘记他的本名了，我们就叫他矮子吧，那是我给他起的名字。

矮子：我被困在这里了，你能帮我吗？

游公子：？？

矮子：我来旅行而已，没想到这里人都不组的，现在我想回家了……但是守卫会杀我，你能帮我把守卫引开吗？

于是好心的我（真的有我这么善良的暗精吗）去拖来一群怪物，趁守卫杀怪物的时候矮子一溜烟就跑了，然后他密我说：要跟我去旅行吗？我老家有个叫鬼屋的地方很适合你哦！

我发誓，如果我知道鬼屋的位置我是绝不会答应的……但是那时候我只见过公共大陆而已，我又怎么会知道矮人老家会在那种鸟不拉屎的地方，而又有个变态矮子会从另一个世界到暗精城来骗一个8级亡灵去旅游？

总之我就去了……我不想详细描写这段路程……我不想告诉别人我在码头被女人打死，在水里被鲨鱼咬死，在布切科被矮人守卫追杀……我也不想告诉别人我认为矮子是想谋杀我……不然为什么每次跟随他都被带到游侠营地……

在无数次复活后（感谢14级矮子的0经验复活），终于进入了鬼宅。

矮子说：跟我走！

矮子说：火车！！！！

矮子说：授权我。

系统消息：矮子向你施行0%复活，你愿意吗？

矮子说：不要怕，我们再去！

游公子：你到哪里去了？？？

游公子：有人吗？？

游公子：你好，干枯木乃伊。

矮子说：……授权我。

系统消息：矮子向你施行0%复活，你愿意吗？

矮子说：你看，只要有我在，你没有危险……

路人甲：火车来了！！！！大家回避！！！

矮子说：你刚才为什么不跑？

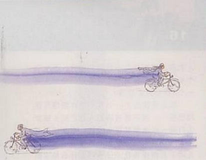
游公子：跑你个大头！！我还是复活效果中！！

……

搭讪对象：傍上他就可无敌于服务器的顶尖人物

做人妖这么久，我总结出一个规律，想要比女人更女人，只有装矜持再装矜持，制造出让别





最天真的理由：孤单的我总在不经意间裸露出对家庭的向往和对爱情的渴望！你看不出我是认真的吗？

最梦游的理由：小姐，我是#￥%——…，即中央刑警总部特派特工，在你和我聊之前请答应我不要向任何人泄露我们的谈话内容，不瞒你说，我们的聊天可能关系着社会发展、文明进程、人类前途、地球命运、宇宙和平……第一个问题：X?#＊#?%＊……

最拍马屁的理由：光看你的网名就觉得背后一定隐藏着一个可歌可泣、感人肺腑、悲凉凄美的爱情故事（就算没有也将要发生），能聊聊吗？

最抽象的理由：为什么漫长的不能持久？为什么短暂的成为永恒？你相信网恋吗？

最挑逗的理由：女孩，准备好了吗？难道还等乐队奏乐吗？聊啊！

最坦白的理由：文学、音乐、体育，……你想聊哪种啊？

最实事求是的理由：不瞒你说，我是第一次上网，你也我的第一个网友，能带我体会一下聊天的感觉吗？

最自恋的理由：和我聊天的唯一的缺点步是使你不得不放弃其他聊友！

最浪漫的理由：哎……还没和你聊就已经觉得这将是一件很浪漫的事，愿意陪我浪漫吗？

最身不由己的理由：（在进入聊天室发现大家都在私聊的时候）明人不做暗事，有胆就找我聊！

最臭美的理由：现在是公元2001年2月18日13时8分4秒，从现在开始的半分钟内，你有权选择要不要和我聊？虽然我知道这可能是你爱情生涯的转折点。

最大无畏的理由：你如果不和我聊天我就在这台电脑面前长坐不起！最特别的理由：（此句很有苦苦寻觅的味道）就你了我在茫茫人海中把异样的目光投向了你，聊吗？

最伤心的理由：曾经有一份爱情放在我面前，我没有迟疑，谁知却掉进了早有准备的爱情的陷阱，为什么？为什么命运的无情怒向我心甘情愿灵的脆弱，伤害了我疲惫的选择。我决心从失恋的阴影中摆脱出来你能帮我吗？

最煽情的理由：（此句几乎万试万灵）

三天前，小强离我而去了，为了马路对面的一只母狗在过马路时……

三个小时前，小志又离我远去了，为了隔壁屋顶的一只母猫在爬阳台时……

于是我被深深震动了，！啊……如果躯壳的死朽能带来精神的永恒，如果伟大的动机不能改变悲惨的结局！而我，又为什么会在三分钟前打开电脑，不愿任命运的指点就此老去、死去？为什么会让眼前一个个花花绿绿的名字匆匆跳过而偏偏选择了你，你能给我答案吗？



人搭讪的机会并不难，难的是在几番兵来将往后请君入瓮，让他们心甘情愿地掉进温柔的陷阱。

有那么一次，我刚被盗过号，一贫如洗，心情极端郁闷，带着宝宝不紧不慢地从牛洞1层逛到8层。在快下9层的地方我发现有两队人正在群P。仔细一瞅，人少的那边竟是本服最有钱、最嚣张的“颠覆”行会的精英人物。穿得最寒酸、正乐呵呵地追着别人砍的高级战士赫然是行会会长兼首富“天生让人爱”。这当真是天赐良机，我赶紧给他贴身加血，在他的敌人身上放绿毒。也许是装备相差悬殊，另一方很快死的死，飞的飞，全面溃退。

时间到了，我像传说中的活雷锋一样缓缓往回走，心里暗暗祈祷他快点叫住我。

“等等！谢谢你帮忙！”果然不出我所料。

“没什么，举手之劳。”我继续前进。

“要怎么感谢你呢？你缺钱吗？我给你几十万买药吧？”有钱人就是这样，这点数目在他们眼里是九牛一毛。

“不用了，我虽然穷，却还有等级在，饿不死。”图大利者绝不会贪小节。

“呵呵，那么交个朋友吧？其实我也是个穷战士。”要是你也穷，整个服务器就是贫民窟了。

“没问题，下次有困难可以叫我，我一定帮忙。”其实富人也一样需要关怀。

“……你真好，肯定是MM吧？”不是只有MM才会看见你老婆穿着极品装备在城里现宝就非常眼红吧？

“随便你怎么认为，反正游戏中的性别又不代表什么。”这倒是真心话。

“那就是了，MM有空和我们一起玩呀，我带你去打牛魔王。”

“牛魔王，我打不过……”

……

你瞧，这故事就这样发生了。

被调查人四：金家潘爱徒

搭讪对象：服务器的交际花

皇妃娃娃是个传奇女玩家，和我一个服务器。她老公换过千千万，跟高级玩家视频过万万千，是本服有名的交际花。据说她还和本服务器大部分顶级玩家见过面——千里迢迢跑过去，总不至于说完你好，真高兴见到你，然后就是再见吧，地主总要带她四处逛逛吧。时间过得多快啊，一下就到了晚上，总要去开个房给她住吧。人家女孩子一个人睡宾馆里，多害怕啊，总要去……

当然这些都是猜测，但可以确定的一点是，皇妃娃娃PK打怪的技术烂到飞起，身上却一直有好装备穿。她的职业是法师，本来就血少，配合她那稀烂的操作，三天两头被爆装备，可不要两个小时，她爆了的又能补回来。

她与我们帮会会长“孤星杀”陷入热恋时，我认识了她，并开始准备挖我们会长的墙角——倒不是因为她名气大装备好，而是我玩碰到的所有女玩家，只要确定是真女人不是人妖的，我都有兴趣追一追……

我知道这种女人见多识广，免疫普通攻击，所以一上来就用重药，大肆造谣孤星杀还有好几个女朋友，她只是孤星杀的一个玩物而已。她听了半天没说话，我趁热打铁，再来了个猛的，说孤星杀昨天和



会里几个兄弟讲，她这种女人，根本就是只……话没说完，会长从斜刺里杀出，两棒子打跑了我，然后把我开除出帮会，以后一看我就K。

托我的福，娃娃与孤星杀感情更加深厚了，结了好久的夫妻。孤星杀付出的代价也是沉重的，据说他最孝顺的一个月，砸锅卖铁送给老婆两套法神、一把血引。娃娃当然也使出浑身解数，全力迷住这个财神爷。有次盛大搞活动，仓月到处都是人，她就穿上最好的衣服，站人群里大喊：“老公老公我爱你，就象老鼠爱大

米。”弄得孤星杀红光满面，光棍们则羡慕不已。我看了气不过，就站她身边喊话捣乱：“老公老公你傻X，一口一口吃掉你。”

再后来，我就没她的消息了。可能跑去玩其他的游戏和男人了吧。

搭讪对象：认真负责的客服MM

那一个在网吧等候火车的夜晚，我下载了一个游戏，玩了大半夜。火车快来的时候，我百无聊赖，在游戏里乱点乱点，居然发现聊天栏里有个客服频道。客服，一个多么美妙的字眼，短短两个字，却可以引出玩家无尽的遐思。比如兔子装的可爱MM，又如成熟体贴的大姐姐——这得由我们从电话里听到的声音决定。现在，居然可以不要花电话费，直接在游戏里与客服们对话，与天使零距离，刹那间，我兴奋得把持不住自己，几乎立刻就要写血书，发出永不背叛的誓言，永远团结在客服JJMM们的石榴裙下。

幸好没写，不然一定悔青肠子。下面是对话记录。

金：姐姐好！

客：你好

金：长夜漫漫，无心睡眠，不知姐姐可否愿意与一有为玩家交流生活感悟，沟通人生情感？

客：对不起，我在工作

金：偷偷地聊，没人发现的。

客：工作时间不能聊天

金：放弃工作怎样？

客：你说呢？

金：我觉得爱比较重要。

客：如果你继续问这些与工作无关的问题影响我的工作，我想我只能按规定对



你处以禁言或停权的处罚。

这就是我们的全部对话。刚开始我说一句她就答一句，两人配合挺默契，我还以为她对我有好感。等老板过来收钱，我也站起了身准备走人的时候，看到她说的那最后一句，仿佛当头挨了一棒，手脚冰凉，头晕目眩，直到上火车很久后才恢复过来。但又立即想起一件事，不由得黯然消魂——我给老板十块钱，他应该找回我一块的。

被调查人五：乌鸦

搭讪者：好心的愿意带人练级的高手

《无尽的任务》是一款好看的游戏……本着所有好看的游戏都要玩玩的原则，我在爱心之后练了个精灵法师，一头飘逸的像塑料布一样随风摆动的金色长发，姣好的容貌和雪白的肌肤……但是帝国主义永远不会真心为人民着想，游戏白痴永远就是白痴，上机四个小时淹死两次。

这款游戏以其出众的内涵而闻名，每个NPC都有自己的名字啊个性什么的，比如我一开始不知道怎么攻击，只是用鼠标点击路边的野蜂（在各种游戏里野蜂都是软柿子，蜂王都是BOSS……），然而系统提示“野蜂对你面无表情。”好吧，野蜂的“面”在哪儿？？经过十几分钟的奋斗，我发现了攻击键，然后被打死了。

回到城里，我悲从中来，看着别人打扮的都花枝招展，自己一身青衣……游戏里没必要和现实那么接近嘛……好歹装备了武器，我又一次出发，这时候有个戴着面具的人在我身边停下了，他没有说话，只是不停地跳来跳去（后来我发现那是他的爱好），示意我跟他走，走就走吧，反正不会比现在更惨……一路上我多次和他走散，他就四处跳来跳去地找我……终于，到达练级地点以后他慎重地问我：“你以前没用过电脑吧？没关系，这东西好学。你有我大么？”……

老娘才不跟你耗呢……时值双十年华的我愤然下线。

搭讪者：有缘无分的好人

前几天我在打《天堂2》，暗精灵女法师（顺便说一句，暗精灵跑步的姿势真变态），这次我本着绝对不能被同一块石头绊倒两次的原则小心谨慎地练级，倒也没以前那么惨烈了。有次在我跑着去打怪的时候（天杀的地图太大，我大部分时间都在找路）有个白精男战士也往那边跑，路很长，就我们两个，一前一后，一个站着跑一个弓着背跑……

之后他先开口了，反正跑步的时候鼠标一点就好能腾出键盘和双手，“你也打兽人？”“不是，安普图伦。”“哦……那个到后来觉得太慢了。”“慢点稳当嘛，我这人笨，兽人怕被打死。”“哈，你真坦率。”“……不坦率也没办法……”

到达我的目的地以后他没有继续跑，跟我一起打了一会安普，说实话我觉得白精灵看起来比暗精灵好看，尤其是男性……看来我这个人还是喜欢阳光男孩……打了一会又跟我一起回了暗精的城，路上谈得很高兴，然后他就问了我的QQ号。在那以后很长的一段时间，我只要上线了一定叫上他（当时在放假），他就充当义务向导、断线时的保护人、跑路时的旅伴。有时候也会像杂志上写的那样一起去看风景，奇怪的是，我们虽然在QQ上见了那么许多面，可是所做过的交谈不超过200个字，多半就是“你上了么？”“我在打树。”到了游戏里面我们反而能放开的畅谈人生理想。好象总有有一种错觉，似乎QQ上坏人很多，不能交流太私人的东西，可是《天堂II》……同样是虚拟的环境，换成3D的就让人感觉安全了不少……

公测结束之后我就没再上过，有天在QQ上又见到他，主动打了招呼，说了说各

地的天气，然后就是长时间的沉默，最后是他先说的再见。下线的时候我有点伤感的发觉，他是唯一和我一起没事干去看过风景的男人……但是我们真的没话可说。

被调查人六：司马裤腿

搭讪者：拥有健壮BF的校花

我们学校既然号称商务学院，自有一套培养人才的体系。走在校园内，每每能看见穿丝袜高跟鞋配职业套装的学姐学妹们跟西北风叫板。我的朋友成某就感慨说"真是爷们儿！"不过也不是每一届都能看见质量上乘的人才，比如我们这一届，扫遍了全系也只有一个堪称精品。精品就是精品，男朋友都是人中龙凤，1米85的个头能歌善舞，还兼修了运动健将的头衔，搞得一年多过去了都没个胆子大的去跟精品表白。

后来好友王某神秘兮兮地说，知道么，精品玩剑侠！在十八区。

不就是十八区么？好办得很。我与成某、陈某眼防贼光，纷纷递课回家下客户端。精品就是牛，当天晚上成某就咬牙干了一通宵，号称不那么点儿本那是拿不下美女的。我跟陈某连连点头，三人就常常在这十八区漫无目的的逛荡。

天不负我，终于让我们在杂货店堵到了精品。她用个弓箭手，旁边跟着她家男人——一个战士，两人组着队像是在买药。我们三人操练了数日，各自等级都有小成，于是尾随着出了城。在练功点，战士开了组队图标，我们就势假装互不认识，纷纷入了队。打起来才知道精品是个菜鸟，他家男人却骁勇异常，经常能把怪物秒成小块儿。我们分坐在网吧并排的三个位子上，摩拳擦掌的商量怎么骗取QQ号。陈某跟我建议智取，而成某嘴角一瞥大喝一声"没用的东西，看老子的！"

于是对着键盘一通狂敲，说咱们是校友，我很仰慕你，能否赐个QQ号或者手机号云云。哪知还没敲完，抬头再看自己已经化作祥云，蓦地飞去了复活点。第二天上英语课时，我们听精品家的男人和别人瞎侃，忿忿地说昨天咱学校有一孙子勾搭我老婆，别让我知道是谁……看他那健硕的肩膀，我跟成某不禁打了一上午的寒颤。

搭讪者：看似新手的高手

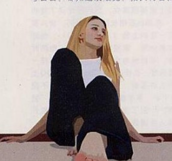
我玩《命运》的时候，牛得一塌糊涂，有170级金光灿灿的全装备战士可以用，还能选同样170级魔法值无限的法师，总之，骑哪一个座骑出来遛一圈，都能震动整个服务器。《命运》有这么一个好处，就是开了个测试服务器让玩家免费体验。于是这个服务器的玩家大多是新手，只会毛毛躁躁地东跑西跑，跟小怪物们练练手。我便扎根在测试服务器上，任凭别人怎么叫，也不挪窝，每天就是抡着大剑在地图上逛荡。由于太牛，导致我只要一逛荡，屁股后面就跟了一大群新手，高喊着"GM哥哥！给我装备给我钱！"的口号，甩也甩不掉——当然，也有一部分原因是这样很拉风，所以不情愿甩掉。时间长了，便觉得玩家素质真是低，勤劳致富才是硬道理嘛……

直到我在地宫中遇见了她，一个中等级别的女法师。当时整个地宫练级区就我们两个人，我在她身边晃了半天，她就当我不存在似的，既不惊异于我身上的金光灿烂，也不叫我走开。我跑上去帮她看了一下怪，就听"噢呜"一声，那怪物的大半管血就下去了。剩下的小半管她放了半天魔法才给弄下去。我想了半天，也不知道用什么办法才能开口。后来灵机一动，跑过去说，你好，能带我往下走走吗？我想找冥界羊（一只很牛很牛…的怪物），她一声不吭地加了我，就领着我往地下走。一路上我东扯西扯逐渐跟她说得有些熟了，不知不觉就到了地方。我在门口摘下了一条极品链子给她，开玩笑地说如果我有什么不测这就算是个纪念吧。说完我们一同走了过去。冥界羊确实牛，没有三两下我们就一起飞回了出生地，我密她说你在哪儿呢？我去找你。她回复了一句"你手真潮，那ID给我它早死了"就再也不见了踪影。

被调查人七：抛光纸

搭讪者：托儿

"你为什么总是这么容易就泡到妞？"我愁眉苦脸地向情圣司马讨教。





"很简单。"司马说着收起手中的龙纹，朝离他最近的一个MM走去，片刻之后又迅速返回。"xxxxxx。"他傲然对我说出一串数字，然后又补充道，"她的QQ号码。"

我敬佩得五体投地："司马老师，可以告诉我您刚才对她说的那些话吗？"

"哦不，不行。"

"为什么？您忍心看着我一直这么形单影只吗？"

"厄……你没注意到我的龙纹已经不见了吗？"

"……"

我仔细考虑了一下，觉得为并无胜算的搭讪而进行如此昂贵的投资很划不来……这情圣也不是那么好当的呀！我忖道，然后就转身离开了。

一个小时后，我在城里修补武器，看见铺子旁边站着一个衣着破烂的MM，很奇怪的，好几分钟一动不动。我四周看了看，似乎没有别人，就想这可真是一个搭讪的好时机。我假装关切地问她说：遇到麻烦了吗？MM回答，我的银蛇掉了，我很郁闷，半小时内不要和我说话！

一副银蛇虽然不便宜，但未必抵得上龙纹的十分之一。花同样的钱可以当10次情圣了！我想。于是就很慷慨地对MM点开了交易栏，给了她足够买银蛇的钱。

"可……可以把你的QQ号码告诉我吗？"憋了半天后我终于把这句话说了出来。

"当然可以，我的QQ号是yyyyyy，谢谢您的帮助。"

"这个MM看来真是跟我有缘，连QQ号码都这么眼熟。"我乐滋滋地想道。

故事的结局可能有些朋友已经猜到了——没错，yyyyyy其实就是司马的QQ。这个家伙巧妙地用搭讪和被搭讪的方式建立起一个完善的经济流通体系，并通过这个体系获得情圣的头衔……我认为他是一个



天才。

搭讪对象：与朋友的名字很像的陌生人

司马把我从《命运》拉到《天堂II》的时候，我多少有些不大情愿，明摆着嘛，让我放弃那个等级170全身极品金光闪闪的角色，去另外一块陌生的大陆重新从小人物做起，难免会不适应。但他告诉我：《天堂II》是时尚。

"我们应该顺应时尚。"他说，于是我就忍不住跃跃欲试要去赶一下时髦。末了他又补上一句："我在天II里的ID叫'袖子'，进来后记得给我发消息。"

十分凑巧，我刚在出生点所在的城镇逛了一圈，就看到一个叫袖子的黑妖法师俏生生地立于城门口，还时不时扭动两下腰肢，将大把的媚眼朝身边男性角色撒去。我暗自摇了摇头，心想司马这家伙真是不堪，意淫还嫌不够，居然又装起了人妖……当然他非要当人妖我也无话可说，重要的是他能给我钱和装备。

"司马，是我，快拿点钱出来。"我走上前说道，然而他却毫无反应。难道他不在电脑旁边？我又走近一步，举起那把可怜的小刀想砍他几下试试……那知刀还没落下，我自己就躺在了地上。"你想干什么？"黑妖走过来俯视我，我怒火中烧："司马你这龟儿！你杀老子做啥子？老子是抛光呀！"我对着他骂不绝口……这时有一个兽人突然急匆匆地跑过来："别叫唤了，老子在这里，你娃儿认错了。"我定睛一看：哇类，怎么这个五大三粗满身黑毛的汉子头上也顶着"袖子"二字？这时再仔细辨认黑妖MM的名号，原来是"袖.子"！

……

到现在为止，故事看起来只是个误会，跟我们今天要讲的搭讪并没什么关系。但后来袖.子成为袖子的老婆之后，并不相信"误会"的说法，非说这是我和司马串通好来接近她的。"我才不信你取这个名字是巧合呢！"她总是这样自作聪明地对司马说道。所以我想，去取一个和MM相近的ID，然后找个朋友来演场双簧，可能的确是一种有效的搭讪方式。



被调查人八：风力

搭讪对象：所有人

身为一个在《决战》里磨练了一年的老玩家，打到如今境地，每天练级也不过只能增加1%经验，还不如去搭讪……

我走到商店里，商店里人声鼎沸。我打出一行字，这行字当然也就顶在我的头上，这行字是这样的："诚招二奶！诚招二奶！诚招二奶！诚招二奶！诚招二奶！"

谁知道我是不是真的想找个二奶呢？其实我连正室都还没有。可是也许是因为我穿着一身金装的装甲（这表示我是一个80级以上的人物），很快就有个小妞跳了出来。从衣着上看，她的级别不超过20。

她的回答亦是简单明了："应征二奶！应征二奶！应征二奶！应征二奶！应征二奶！"

真是针尖对麦芒，二奶上了门，到底要还是不要呢？这个问题真是殊难决择，关键在于我根本就没打算去找个二奶。我连老婆都不要，要二奶干什么？想到此节，我飞也似地一个传送魔法离开了商店。没过多久，私聊频道里又开始出现那位小MM的话，源源不断，无休无止。我一把拔掉网线，坐在椅子上喘起气来。

古代有为黎民八仙过海各显神通，今天有为MM八仙搭讪各拼招数。其实看来看去，虽然网络这个大环境使得大家的相识都是从搭讪开始，但是最终目标也无非是做老婆啊找老公啊要钱啊要装备啊，俩字儿：无聊。说到这里，不禁想起我玩天2的时候遇到的一个朋友。那天他看到我在公共频道说话就M我：你是小白？你真的小白？你真的是那个小白？问得我一头雾水，之后我本能地认为，这人搭讪其实是想蹭装备蹭组之类的吧，从没见过这人的ID，多半是个新手。于是赶紧答了他想糊弄过去，没想他继续问到：你玩龙族？我一惊，当时在龙族里仇人不少，莫不是来寻仇的吧？于是不答。他继续问：你是不是在龙族里叫XX？YY？XY？YX？SA？GSA？…………我心说你不会把所有汉字组合都打一遍吧？一不做二不休，现在我一身顶级装备也不会被你怎么样，"对，我在龙族里就叫XX，你想做什么？"对方听我这样说，立刻兴高采烈地说：真的是你！真巧啊，我带着我老婆也来玩天2了，你在哪里？我去看你呀！我有点蒙，难道真是故人重逢？一会儿，当他一身比我高了几个档次的装备领着同样一身比我高了几个档次的装备的老婆出现在我面前时，我实在是只能汗颜——显然他真的是来认亲，而非蹭经验蹭组的。想想看，是无数次出于找老婆要装备的搭讪让我有了这样的反映吧。虽然我个人也很厌烦大多数的搭讪者，但又不可否认我网游中的朋友恰恰都是通过搭讪认识的。很矛盾，这个专题既想让大家看到搭讪的种种手段，又不想让大家知道这些手法，重点在于：我们认识了，不管通过什么方法有什么样的开始，我们认识了，之后呢？我们要将对方和自己置于搭讪者和被搭讪者的位置，还是朋友的位置呢？这个问题，大家心照不宣吧。感谢各位观看本次专题。



合力制作（排名不分先后）：ibaby、司马裤腿、抛光纸、游公子、乌鸦、暗金色月亮、风力

这个冬天，迎来卡通网游的春天

头条

数字 Digit

31%

近日，文化部公布了《中国网吧产业调查报告》，这份这次迄今为止规模最大的全国性网吧产业调查报告显示，从早晨到晚上，至少有31%的网民在玩网络游戏，最高时有70%的网民在玩网络游戏，而网络聊天、收看电影、收听音乐等仅占10%到30%。

144个小时

有关部门给出了评估网瘾的标准，其中一条为：每个月上网时间超过144小时，即一天4小时以上。

4.6万

北京昌平全区近160万常住人口，大专院校30所，原有注册网吧414个，经过数此整顿，该区每4.6万人才有一个注册网吧。

声音 Voice

“我知道，儿子不是笨，而是不用心。但我们夫妻都没有太多的文化，都快不知道现在的孩子究竟该如何教育了？”一位对儿子沉迷网络游戏束手无策的母亲这样说。

“现在的网络游戏就跟电视连续剧一样，太没劲了，千篇一律，都是枯燥无味的打怪和升级，毫无新鲜感可言，逼得我们不得不去寻找新的刺激点儿的游戏。”网络游戏类型的单调催生了这些只玩免费测试游戏的“蝗虫”玩家。

“每年在合同金上增加一个零。”韩国游戏产业开发院院长禹种植表示，韩国游戏的出口增长迅速，多款游戏在海外的超人气运营，使得韩国网游的盈利水涨船高。

熟悉中国网络游戏市场的玩家都知道，MMORPG（即大型多人在线角色扮演游戏）在目前的市场上可谓是“横行霸道”，90%的大手笔大活动大作都是MMORPG（尤其是古装和盔甲look的），尽管偶尔会出现一些制作精良的比较Q的网络游戏，也是难与之抗衡。三十年河东，三十年河西，在这个冬天悄悄向我们走来的时候，卡通类的网络游戏开始大张旗鼓地占领我们的视觉听觉，预示着他们美妙而光明的未来。

首先是梦幻之星蓝色冲击。这款“复古”感觉的网络游戏的每个细节都充满着日式卡通风格。相信玩家在建立任务的环节就会吃一惊：每个人有将近10款颜色的服装，没种颜色有两种不同风格的款式。头发、皮肤、眼睛的颜色、高矮胖瘦，全部是可以调整的。所有字母键都有一个动作，玩家可以用游戏中的上百个符号来创建自己专用的表情，这些设定全都透着可爱耐玩儿。

希望Online，最近常听朋友问：你玩希望了么？这款一波三折进入中国的游戏似乎已经成为卡通两字的代言人，虽然卡通渲染技术还有些粗糙，但仍然让从没见过这类风格的中国玩家眼前一亮。

Mabinogi，中文名称洛奇，悄无声息地进入国内市场，却在瞬间引爆了绚丽烟火让人无法从它的画面上移开视线。这款游戏好象想告诉我们：卡通的王道是2D！洛奇的画面已经不能说是好看或者华丽，你可以看到一种明亮，感觉到一种温暖，清晰的线条和雾蒙蒙的画面告诉你：这才是真正的卡通世界。

除了这三款近期风头正劲的游戏之外，幸福花园Online、天外、飞飞、轩辕剑II等也都蓄势待发，看来我们将拥有一个美丽温馨的卡通冬天了。

《魔兽世界》世界地图模拟器正式公开

本刊讯 由WoWar.Com发起制作的地图模拟器制作目前已完成大约1/4的内容，包括铁炉堡、暴风城、艾尔文森林、西部荒野、丹莫罗、洛克莫丹、湿地、荆棘谷和暮色森林。地图上可以清楚地看到各个区域所有的有用NPC位置，怪物等级信息以及复活点、狮鹫驿站、旅店和邮箱等等。其余内容将通过论坛成立专门的世界地图模拟器项目小组来继续制作完成。



万马网络获得《RFonline》代理权

本刊讯 11月15日，韩国CCR网络游戏公司发布消息：中国万马网络发展有限公司拿到了网络游戏《RFonline》在中国的代理权，预计明年上半年进行中国地区内测，下半年进行正式服务。



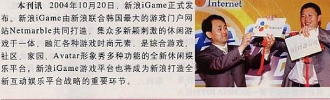
《魔力宝贝》天界资料片上市日期公布

本刊讯 《魔力宝贝》日前曾宣布的全新资料片《魔力宝贝PUK3·天界之骑士与星咏之歌姬》日文版将于12月22日在日本正式推出，这是该游戏自从2001年7月首次在日本发售，2002年12月推出首款资料片《龙之沙漏》，2003年12月发布第二资料片《乐园之卵》以来再一次发售的全新第三弹续作！此次资料片将会加入乘坐宠物妖怪的"Drive系统"以及全新制作的街道场景以及经过重新设定并加以强化的互动交流系统等等。



《TO～星钻物语》正式发布

本刊讯 11月17日，游戏米果公司和晶合时代共同举办发布会，Q版网游《TO～星钻物语》正式亮相。上百家国内著名的渠道商、门户网站、连锁网吧、电信增值、电子交易、系统集成、周边商品及数十家全国性大众媒体、专业媒体参加了这次发布会。游戏米果CEO张尧勇、TO开发商韩国Ntreev公司CEO金俊荣，以及晶合时代副总经理冯立群现场cosplay游戏人物宣传游戏。



云网开通虚拟装备交易平台

本刊讯 近日，云网公司为开通了专业的云网虚拟装备交易平台http://www.cncard.com/vtrade/。这个平台不仅仅提供了最广泛的交易买卖信息，同时还制定出了身份认证机制、交易认证机制、信誉机制、保证金机制等。通过云网虚拟装备交易平台，玩家们就可以打破地域、时间以及各种人为的限制，实时进行公平、畅通、安全的虚拟装备交易了。

新浪iGame战略发布

本刊讯 2004年10月20日，新浪iGame正式发布。新浪iGame由新浪联合韩国最大的游戏门户网站Netmarble共同打造，集众多新颖刺激的休闲游戏于一体，融汇各种游戏时尚元素，是综合游戏、社区、家园、Avatar形象秀多种功能的全新休闲娱乐平台。新浪iGame游戏平台也将成为新浪打造全新互动娱乐平台战略的重要环节。



《钢弹O1 一年战争篇》12月内测

本刊讯 由日本BANDAI发行的《钢弹Online：一年战争篇》(GNO, Gundam Network Operation)即将由数码戏胞引进中国台湾。这款游戏以"机动战士钢弹的一年战争"作为游戏中的故事背景，玩家可以在游戏中体验到初代机动战士的完整世界。玩家有机会可以在任务进行中遇见以NPC形象出现的原著中的重要角色阿姆罗、雷、夏亚、阿兹纳布尔等。

EQII北美正式版推出

本刊美国讯 11月9日，由索尼在线耗时数年精心制作的网游巨作《EverQuest II》（无尽的任务2）正式上线。这部在北美最受期待的3D网络游戏，画面相当惊人，可说为MMORPG订定了一个新的标准。玩家们可以在广大、美丽的游戏世界中游览冒险，将遭遇超过160种独特的怪物，可以学习数百种新法术以及探索数千种新物品。玩家能在16个种族、48种职业中尽情表现自我，角色等级也将可高达100级。还可以拥有自己的公寓、房子、船只等等。当然也有无尽的冒险任务等待玩家来挑战。

简讯

- ★ 10月28日，金山华络《永恒》（Carpe Diem）和寓联数码在北京举行战略合作签约仪式。
- ★ 天晴数码将于12月推出《信仰1.0——百年战争》资料片。
- ★ 以浓郁中国武侠文化为背景的武侠网游《墨香》，在为期两周的内测后，于11月26日正式进入了公测阶段。该游戏的官方网站为www.moxiang.com.cn
- ★ 11月15日，《绝对女神》正式启动页面充值服务。
- ★ 11月16日，金山《剑网》易容系统正式开放。
- ★ 11月13日，《希望Online》在北京举办玩家见面会，玩家们在会上对这次内测版本提出了各种意见与建议。
- ★ 11月25日，《幸福花园Online》正式开始内测，玩家可以登陆官方网站www.sgonline.com.cn来获取测试帐号。
- ★ 11月13日，小说《工夫》CG创作大赛在北京开幕。活动专题网站：www.huoshen.com/gongfu
- ★ 11月16日，中广网和韩国YMIR在北京举行《倚天II》"动感中国"发布会。
- ★ 10月28日，第二届中国国际网络文化博览会在北京开幕。
- ★ 11月14日，《梦幻西游》在运营10个月后，在线人数突破30万。

网络游戏月评

Monthly Review of GameStar

北京的冬天终于来了，和去年11月初就用一场大雪做了强硬的宣告不同，今年的冬天来得异常的温柔，直到暖气开始试水的时候，夜里的温度也只是偶尔到了零度以下。但是今年的流感却是异常凶猛，身边好多朋友都不同程度中标，各位读者也要多注意身体。

好了，下面开始本月的大事月评吧！

滋味相同，待遇不同，走马看花说网博会

要说本月的事情，第一件当说第二届网络文化博览会（以下简称网博会）的召开了。网博会顾名思义，就是由文化部牵头举办的网络文化为主的展览了，今年第二届在北京展览馆召开。

虽然命为网络文化博览会，但是由于目前的实际情况，所以参展的主要是三大部分：网络游戏厂商、动漫开发和经营厂商、连锁网吧。

虽然前不久才在上海召开了第二届CHINA JOY展会，但是本次网博会上网络游戏厂商的参展积极性看上仍然不低，盛大、光通、网易、新浪、九城，各大网游厂商都齐齐来到，并且有着不亚于第一届CHINA JOY的巨大展位和……巨大的音响？-_-#

不过本次网博会上除了几大网游运营的巨头之外，其他的中小型网游运营商的参展积极性一般，无论是展位布置、节目安排和展出的内容，相比才举行的CHINA JOY都有所下降，不过想想也很正常，毕竟两次展会相隔时间并不长，资金有限的情况下也只能降格以求了。本次网博会还特别为原创游戏开辟了免费的展位，有几款即将面世的原创网络游戏参展，其中尤以北京动力时空的3D新派武侠网游《至尊》特别引人注目，其独创的轻功、格斗化战斗系统都具有鲜明的特色。

前面已经提到，本次网博会除了依然有大量的网络游戏内容之外，更丰富的文化内容也是特色。动漫产业最近得到了国家有关部门的重视，这次也有不少的动漫制作、开发厂商参展，但是相对网游厂商的规模来说，动漫厂商多半都在场地不太引人注目的边角上。而连锁网吧的展示则是在展会的二楼，虽然我没有上去看看，但是想必绝大多数的参观者别说没找到上去的路，连象我这样发现二楼有连锁网吧参展的人也不多吧。

综合而言，本次网博会的规模比第一届大，展会的内容也丰富了许多。但是相比动漫产业所得到的比较实际一些的待遇来看（中央电视台已经开始了动漫节目的征求），网络和网吧产业所得到的支持还是有限的。

600万美金＝一款游戏

一款韩国的最新3D网游，最近宣称以600万美金外加分成的费用签给了国内某家公司。以上消息并不是证实其真实性，也不是在这里考证600万美金到底有多大的浮夸成分，只是想要表达一个思想，600万美金＝一款游戏，值还是不值？

或许有读者会说了，只要是好产品，600万美金也肯定值得的，《魔兽世界》不也是号称1300万美金签约么。这里又引申出一个额外的问题：到底什么游戏是好游戏，能够值得巨大代价的引进？

中国玩家数量据说很多，市场据说很大，本次网博会的调查显示全国有2000万以上的网游玩家。这样看来，600万美金也不算什么，差不多5000万人民币的投入，就算在这2000万中分十万人来玩游戏，5000万也会在一年内回来的。

我们先不论他的资金是否能够回来，那是运营厂商的事情，和我们的关系不大，但是600万美金加上之后的分成，将近1000万美金的投入，全部都给了韩国开发商，国内的运营官司又得到了什么呢？全部的运营压力、巨大的资金压力，无自主知识产权的产品……或许产品本身是一个好产品，但是给我们中国的游戏业又能带来什么？不能带来促进的产品，能称得上是好产品么？

漂亮的财报和暗流潜伏的业界

盛大是上市公司，网易也是上市公司，他们同时还是国内网游运营的前三甲，所以他们的一举一动都牵动着游戏业界的脉搏，最近两家公司齐齐公布了最近期间的财务报告。

盛大的财报显示网络游戏收入为3.41亿元人民币，而网易则为1.61亿人民币，增长率都达到了20%左右。可以说这是一个相当不错的成绩，对两家公司的实力也有充分的展示。不过从另外一方面来看，两家公司全年营业相加差不多就是（3.41+1.61）X4，大约等于



GameStar网游族 Top 10

名次	点卡	官方主页	升降
1	网易一卡通(大话/梦幻)	xy2.163.com	—
2	搜狐游戏卡(刀剑/骑士)	ko.sohu.com	↑
3	盛大网络游戏卡	www.shanda.com.cn	↓
4	仙境传说(RO)	ro.gameflier.com.cn	↓
5	网星(魔力/轩辕剑)	www.joypark.com.cn	↓
6	剑侠情缘OL	www.jxonline.net	↓
7	奇迹(MU)	www.muchina.com	↑
8	破天一剑	www.pcik.com.cn	↑
9	天堂一卡通(天堂/天堂Ⅱ)	www.lineage2.com.cn	↑
10	游龙(金庸/吞食)	www.online-game.com.cn	—

排行内容由北京云网提供(www.cncard.com)

20亿元人民币左右。而2004年的网游收入预期，有一个较大的数字是36亿元人民币，两家公司的营业收入就占去了一半还多，全国的网游运营公司加起来不会少于80家，那么剩下78家公司分享剩下的40%多一点的收入，其中还不乏九城、光通这样的大型公司，那么其



他的公司都怎么赚钱呢？

结合上面的"600万美金=一款游戏"的文字，不难看出，在目前的市场环境下，靠引进不是一个好的思路，对于大多数公司来说引进甚至就是自杀之举，没有想想广大的市场规模，巨大的市场竞争，都是目前网游市场的现状。虽然两家公司有着漂亮的财报，但是漂亮的背后，却是剩下的大多数公司的苦苦支撑。

游戏人才到底缺多少？

这个标题可能并不是这个月的热点，但是却是今年的热点，也是和读者朋友们实际生活比较相关的一个话题。到底现在游戏人才缺多少？缺哪些？

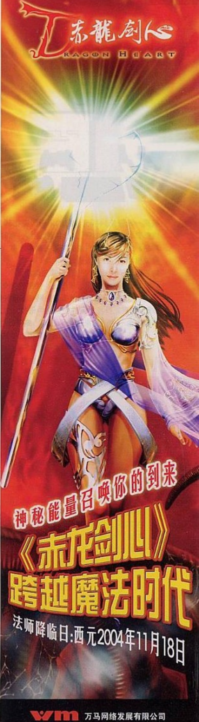
前段时间曾经出现过一个报道，说中国的游戏人才特别紧缺，缺口达到了数十万人，似乎只要你是个热爱游戏的人，扑到游戏业界就能轻松找到个月薪数千元的工作，真相又是如何呢？首先要澄清一点的是，目前游戏业的确比较缺乏人才，不过这个人才主要集中在市场营销、美术、策划和游戏开发等方面，而目前有一些大学开设的所谓游戏专业，不过是教授一些电子竞技类游戏的游戏技巧而已，对于目前的游戏业匮乏的人才需求没有任何的契合点，这点还需要读者们多多注意。

再来说缺乏的这些人才，要说市场营销和策划或许是大家认为最容易的工作，其实不然，以上所说的四个工作都具有相当的挑战性和专业性。市场营销虽然在传统行业已经有了大量的经验积累和理论指导，但是游戏业还是一个新的行业，所以大量的市场行为和动作都需要自己去摸索；美术和游戏开发虽然都是很专业的工作，但是只要有一定的功底，并且对游戏有了了解，上手都不会很难；而大家所想最轻松的游戏策划现在却是最难也最缺乏人才的位置。游戏策划嘛，动动脑子，写出点子，让程序去做就好了，这样的想法就是无知。现在的游戏策划，需要有比较深厚的游戏知识和经验、较好的文笔和写作功底、对美术和程序开发有所了解、并且有较好的协作能力。

综合以上，目前游戏业，特别是国内的原创游戏开发都特别需要人才，但是对人才的要求也会越来越严格。游戏业已经不再是90年代那样贡献青春只为了爱好的行业，投身游戏业，如果能够严格要求自己，好好发展，不仅能够做自己喜欢的工作，也能为自己挣来足够体面和舒适生活的物质条件。

絮絮叨叨的写了这么多，也许有一些内容较起真来，还真不算是月评，但是我想，读者要是每次都看到一个新闻集锦似的月评，会不会有所厌烦，所以尝试着写了一些比较热点的话题，不仅是给读者多一些了解的渠道哦，也希望能给部分读者以帮助。■

特约作者/白白胖胖



北京 BeiJing

北京 司马裤腿



北京也无非是这样。香山的红叶烂漫的季节，望去确也象绯红的轻云，但树下也缺不了成双结对的狗男女，搂搂抱抱，卿卿我我，还要将胳膊互相缠上几圈，实在标致极了。

以上这一句抄袭了我的朋友废狗，我认识他的时候我们天各一方，打飞机见一面要花1440元，打的见一面要花30多个小时。废狗在颓废的成都安心当无业游民，没时间找工作，有时间看120万字的《古拉格群岛》。我在北京东城的某著名高中念书，出校门左边是名震天下的簋城根小吃，右边直通砍头胜地“午门”，前头一条弯弯绕绕的臭河沟直到老子毕业才被治理得碧波粼粼。

现在，废老师穿“周愚民”代言的夹克穿梭于北京的街头，得了固定的职业，不用再过啃面包去网吧通宵赶稿的日子。我经历了2003年6月的垂死挣扎，最终告别高中母校，考入了北京某知名大学。如今像死鱼一般，翻来覆去地扑腾，痛不欲生。

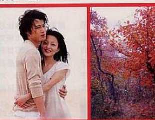
高考之前，每个人都在憧憬高考过后的幸福，好友栗子对我说，“幸福就是要PS有PS，要本子有本子（笔记本），本子还能跑实况7！”最后三个月的高中生活让人窒息，仿佛被扼住了喉咙一般，又没自由、又没希望，睡醒了就是满眼的迷茫。我的同学们都在以厌倦的神情迎接新的一天，大家在学校里看似忙忙碌碌，实际上都无所适从。我从“高考冲刺一百天”的时候开始诅咒高中生活，然后像蜗牛一样用尽所有力气朝大学校门拱。我听到所有人都在喊，要大学！要时间！要自由！要玩！玩！玩！

当时远在成都的废狗对我说，急屁！你时间有的是！

我写这篇稿子的时候正在家中安安稳稳地坐着，待会儿还要喝着咖啡打一阵CM03/04。我的大学同学像沙子一样撒在北京的各个角落，有的在网吧，有的在香山搂搂抱抱地看红叶。我们无一例外地又逃了课。现在再没有人扼住你的脖子，却像变化成了一张巨大的蜘蛛网，挂在唯一的出口处，我们在大房子里无所事事，上窜下跳，只是没有人敢想以后怎么出去。

废狗现在离我只有两站地铁的距离，我们常常一起吃饭。他喝着酒怀念自己的大学时光和那个时候的朋友，我也同样在怀念过去皱巴巴的日子。

有一天，我的女朋友雪球对我说，要是能再接着上高中就好了。我们当时坐在母校操场边的栏杆上，旁边一对对穿着蓝红校服的男女搂抱在一起。





上海 ShangHai

上海 cdm

网上现在很流行用一个叫“诸葛神推”的网页算命。算的方法极为简单。登陆该网站后，输入你想问的问题，片刻之后就会出现一句像诗不是诗的结果。据说准确度很高也很邪门。比如算，算：“2004年中国股市行情”答“莫强求一晃悠，十年尚还有臭”。一时好奇之下，从朋友那里弄了地址也上去算上一算，然后……

推算事情 我的稿费能拿到10000吗

推算结果 知道莫影却来问谁

推算事情 稿费没有10000的话1000总有吧

推算结果 半途而废令人落泪

推算事情 这这这……莫非稿费都被编辑贪污了？

推算结果 大何测特，子谁有益

推算事情 那我的稿费最后能拿到100吗？

推算结果 不教盘算,偏要盘算,直算得三尺肠闲着

这……这……这就是二流枪手的天命吗？真是一种悲哀。





不过比起算命，游戏圈里更流行的是各种逆天的强者与让人扑街的计划。比如有一位强人最近提出了一个网络游戏行业赢利新模式：网游公司通过收购虚拟物品，造成交易火爆的假象，吸引玩家、投机者进入，交易进一步增多，从而带动点卡销售，最终获利。

又有强人，参悟了一个经济领域发展的新方向：男人，就是要把钱放到感兴趣的女人口袋里，这样才能促进经济流通。还有一个强人，则是号称手头有一划时代的游戏市场推广计划，秉承“发展、持续、连贯、垄断、多元、抗风险能力高”的理念和原则。投资少，见效快。前提是给他3个月的时间还有500万人民币。

不过他们和最近网上沸沸扬扬的关于“游戏行业游戏人才缺口高达六十万人”的新闻相比，也就不算什么。算算时间，两年前差不多也是这个时候吧。某游戏为了庆祝自己的在线达到新高开了个发布会。开发布会的头一天，这游戏说自己的在线是10万，开完发布会，有人问那公司的市场经理，你们的在线30万了啊？那家伙就说，什么啊，我们都已经5000万……注册用户了。看来无论什么时候，这数字化的年代里，最流行的也还是“数字游戏”与“炒做风潮”。

广州 GuangZhou

绿宿绿子

又到了一年的年末，年末是我所认为每年电影档期中最大最长的一个。西方的圣诞节、新年，以及国内的春节，都是各种大制作电影争相上映的时间段。而今年的12月档期，国内的大片便非周星驰的《功夫》莫属了。

周星驰的每部影片都会在年轻人中掀起一股新的流行文化，并因此而制造许多新的流行语。而此次的《功夫》有许多除去周星驰影片本身以外的意义。

首先就是，这是周星驰的影片自《九品芝麻官》以后第一次在大陆上映。说老实话，《九品芝麻官》上映时候的事情我一点也记不起了，我甚至曾经认为，周星驰的影片除了《唐伯虎点秋香》之外就再也没在国内上映过。不过，也可由此看出，《九品芝麻官》在大陆的上映一定没有引起任何轰动。对于大陆的影迷来说，许多电影都是慢热的。其实这并不是影片本身的问题，而是之前大陆的院线和发行方的推广策略的问题。以前，一部电影甭管有多大制作，是什么大牌导演的，有什么明星演员，往往都是悄悄地在电影院里上映了，然后又悄悄地就落幕了。偶尔有一个影迷路过电影院，进去看了看觉得真好，但是那时候通信又不如现在这么发达，影迷之间只能口耳相传，等到这部电影在影迷中传开了，大家都觉得好想看的时候，电影也早就不在影院放映了，然而如今的形式早已不同，一部电影上映之前，从投资商一直到地方院线，都会想尽办法为这部电影作推广。我所在的公司承接了《功夫》在大陆地区的推广项目，我早在去年11月的时候就已经知道《功夫》这部电影了。而周星驰自《少林足球》之后，三年没有再推出过电影，借助宣传的势头，此次的《功夫》势必在影迷中未映先热。

其次，就是这是周星驰第一次与来自好莱坞的投资方合作。《功夫》是哥伦比亚所投拍的，由之前我所看到的一些保密或者不保密的试片来看，此次《功夫》中融合了大量好莱坞电影中所特有的元素，如恰到好处的特技效果，更加柔和且具有观赏性的色彩处理以及更加强大的阵容。国内著名导演冯小刚与香港首席配角林雪的加盟使影片更富于戏剧效果。

综合以上两个因素，笔者现在十分想看看《功夫》在国内上映时的盛况，这种心情甚至超过了笔者想一睹《功夫》全片的心情。

不过，其实我在这次的采风中真正想说的并不是《功夫》这部电影本身，因为我们是游戏杂志，因此笔者在这里向大家推荐几个《功夫》的小游戏，虽然简单，但还是很好玩的。地址如下：www.kungfuhustle.com。其中那个扔斧头的游戏与以前FC上的《荒野大镖客》很像，颇有可玩性诸位不妨一试。

成都 ChengDu

成都 回火

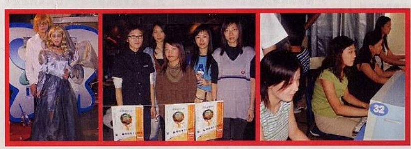
阿杜到成都来开歌友会了，便有女同事尖叫着说大家同去，我对前建筑工阿杜没兴趣便回绝了，同事便一脸的鄙夷虽说我太不FASHION了，我一想这罪名有点大，便去买了张飞儿的专辑装点门面。同事见我不动心，便再次诱惑说阿杜的女歌迷居多，现场肯定大把大把的漂亮小妹妹可以勾兑，于是我被说动了，谁知道临行前居然闹肚子最终没能亵渎这场盛会。

这打望美女是所有男人的爱好，想当初我刚到北京便有朋友邀我周末同去东单西单打望美女并说高圆圆就是人家打望的时候揪出来的，我欣然应允。整个周末我们如同蛤蟆一般蹲在两条繁华主干道上看着人潮如织，最后我泪飞顿作倾盆雨问候沙尘暴祖宗十八代然后对朋友说："你看看，多好的姑娘，一个个全让沙尘暴毁了容！"朋友是北京土人，便立刻纠正我的错误观点，指出南方女孩皮肤好北方女孩身材好这一条，于是两人便定下了成都之约。后来逮到机会朋友来了成都，整日里最爱做的事情就是找一辆环城线的公车晃悠大半天打望美女，这段经历最终让他在这次网博会的现场泪流满面。

"什么玩意！歪瓜劣枣都往台上胡撸！"他这样叽道。

按道理说网博会展示的是网络游戏，本不关美女什么事儿，但是人性本如此。就如车展必有车展MM一样，这大大小小的会上自然也就一大堆丰乳肥臀、劲歌、热舞、COSPLAY、人体彩绘！互相较着劲的比谁大腿踢得高比谁衣服穿得少，一看这人气不足了还要"不小心"走下光把人给拽回来。于是你商家赚了人气我群众饱了眼福，也算是两全其美。

可也有这玩着玩着玩儿现了的，比方说某竞技平台就搞了个竞技天使的噱头，号称自己有四个如花似玉的二八年花美少女常驻平台。主页上注册啊平台功能等等倒是一笔带过，那四个美女又是相册又是日记又是单曲的好不热闹。人家一看这只听过美女伴游美女陪酒还没听过美女陪游戏的，欢欢喜喜跑上平台一瞅……人数0……这还不算什么，飞利浦搞个显亮CSMM就扯得更厉害了，一大票泳装美女每人抱一飞利浦液晶在沙滩上蹦，一看全都是身高174腿长过一米的标准模特。介绍商还说是全国各地挑选出来的CS女玩家。拜托所有玩家都知道这熬网吧的每天蹲着受辐射身上哪来那么多健身的痕迹？你说品牌代言人也好说促销美女也好你非要说玩家找这认同感干什么？



那要我们都信了你的，合着这CS就成了模特必修课了，合着这玩CS的是女人比男人多了……

PlanetSide™

《星际Online》新兵训练指南

一、创建

当你第一次登入某个服务器时，PS将会要求你选择你所要效忠的国家，并为此创建一个角色。

相对其他网络游戏来说，这一步并不显得十分复杂。系统默认会让你选择当前人数最少的国家，当然你完全可以做出自己的选择。在其后的角色性别，外表及声音的选择上，也并不影响你在游戏中实际的体验。

而关于三个国家的不同，除了外观上的区别，在兵器特色上，地球共和国（以下简称TR）更注重武器射速和整体火力输出；新联盟（以下简称NC）则强调武器单发火力的强大，但射速上则较为吃亏；瓦奴主权国（以下简称VS）多使用能量武器，特点是武器装备的灵活性。

选好国家及外表，给角色起个响亮的名字，则进入角色选择版面，双击角色即可进入PS。在第一次使用该角色登入游戏时，系统会让你选择是进入各帝国庇护所进行训练，做战前准备还是直接进入战场。



无论如何，当出现这个界面时，还是老老实实地进入庇护所吧。

训练

帝国庇护所是给每个国家的玩家一个休息整顿的地方。因此在这里可以称得上非常安全——因为在这里你无法使用武器，而且其他国家的玩家也无法进到这里。

每个国家的庇护所都提供以下几种服务：

1、提供所有种类的武器及载具制造
2、提供执照（证书）学习
3、提供插件移植。
4、提供穿梭机服务，使得玩家可以乘坐穿梭机快速到达想去的战场。
5、提供训练场以便玩家熟悉各个武器的性能。

在这里，插件移植是必须角色达到6级后才可使用的能力，因此暂不作介绍。

穿梭机在你走出重生室的大门就可看见一个巨大的房子，那就是穿梭机大厅。用于学习执照的执照终端也在穿梭机大门内。

操作指南

在这里你需要学会的操作有：

1、通过WSAD几个键进行前后左右移动
2、按Q键让角色自动奔跑
3、使用鼠标转身及察看四周
4、对着设备按G键进行该设备的操作。（比如对着装备终端按G即可拿取装备）
5、按M键打开当前区域地图。
6、用鼠标滚轮或者Z键来缩放地图
7、在当前区域地图中按G键切换总星区地图，双击查看各个大陆上的战斗状况。其中，红，蓝，紫分别代表地球共和国、新联邦和瓦奴主权国的占领状况，黄色星星标志交战点。

掌握了一些基本操作后，我建议每个新兵都进入训练场对PS中的各个装备进行下了解。

穿过训练场的大门，系统会提示你需要进入哪个训练场。按1或是鼠标点击进入射击训练场。

射击训练场

射击训练场主要供玩家练习步兵射击能力。在这里的装备终端你可以购买到游戏中所有的武器而不需要学习该武器的使用执照。

训练场的射击区域内的一切目标都可以任意射击。

操作指南

在这里你需要学会的操作有：

1、按I键打开物品栏
2、通过大键盘上1到5的数字键调出你需要的武器。其中数字键5是每个国家专用的小刀
3、点击鼠标右键切换武器的攻击模式，

你可以通过武器图标左边的黄色圆点和信息框中的文字判断当前武器所使用的模式。

4、使用鼠标左键开火，并控制枪械的振动准确击中目标。要注意的是当你的武器击中目标时准星中央会出现黄色圆圈进行提示。

值得庆幸的是PS中的任何武器弹药都不需要虚拟货币购买，因此我们可以尽情地在训练场中反复试用各式武器，盔甲及辅助物品。

更何况当该角色第一次在游戏中接触一些物体时（比如拿起某种武器，操作某种载具，靠近某类终端甚至是进入某个没有去过的大陆），伴随着详细说明的同时还有你的角色的战斗经验！

进入训练场中央的三角光柱可以传送回庇护所或是进入其他训练场。

载具训练场

在这里你可以尝试驾驶你所选帝国可提供的一切载具。他们包括各式地面车辆，空中攻击机以及空中支援飞行器。

当然，你也可以在这里尝试控制各式载具上的火炮系统。但由于没有实际的目标可以提供射击，因此难以在载具训练场内就掌握各载具火炮的具体应用。



操作指南

在这里你需要学会的操作有：

1、如同操作装备终端那样操作载具终端生产载具。要注意的是这里的载具终端分为生产地面载具，空中载具，以及空中支援载具三个类型。

2、按G进入/离开载具的驾驶位或是炮手位

3、按G整理属于你的载具的弹药箱

4、通过WSAD操作非悬浮类地面载具

5、通过WSAD＋鼠标左右移动操作悬浮类地面载具。目前只有VS的电磁骑士和长尾鲨。

6、通过WSAD＋鼠标前后左右移动操作空中载具

7、按Q键让载具全速自动行驶

8、当作为驾驶员时通过大键盘上1到0的数字键让载具按一定的速率行驶

同样地，当你第一次接触载具或是载具上的火炮时同样可以提到提示和战斗经验。

进入散布在训练场各处的三角光柱可以传送回庇护所或是进入其他训练场。

二、出发

当你完成大多数的训练课程，感觉已经对PS中的武器以及射击系统有一定了解后，就可以准备进入前线战斗了。

PS中的一切武器及载具的使用均需要学习，持有相应的使用执照。

按下O你可以看到你角色当前的等级，经验状态，所安装的插件以及持有的执照和现有执照点。

除去最基本的几个初始执照外，其他的一切都需要你花费执照点去学习。不然的话，刚才在训练所中所使用的大多数强力武器都无法使用。

现在赶往穿梭机大厅，你会在那里看到执照终端。面对他靠近按下G，会有一个窗口列出你所能学习的执照。每一款执照在选中后右边都会有提示告诉你学习他所能使用的武器装备或是载具。

如果不出意外的话，现在你应该拥有6到7点执照点，按自己的喜好分配吧。不用担心执照学了后不满意，每24小时（现实时间）你就可以忘记一个执照，并立即会得到对应的执照点去学习其他喜欢的执照。

学习完执照，再在装备终端面前将自己武装一番，等待穿梭机的倒计完成，就可登上穿梭机，前往战场为国家效力了。

穿梭机使用方法

1、穿梭机每5分钟一班

2、当倒计时完成后指标灯变绿可进入穿梭机。按G键退出

3、穿梭机飞向空中后会进入星区地图，在这里你可以选择要去的大陆，然后选择降落点，按发射空投舱即可前往。但是穿梭机只能将你送往有己方基地的地图。



如何快速购买装备

1、购买好自己常用的装备

2、在装备终端中选最后一页快捷键

3、选中要保存的一栏

4、按保存，然后给套装起个名字即可

下次按G进入装备终端时，会自动跳到快捷键栏中，按你需要的装备套装名字前的数字键或是用鼠标双击即可快速购买。■

文/ken

Link of GameStar
新手野外生存守则



在野外对于插件运用最多的可能是"声音放大"，野外步行一定要注意周围环境，我个人是把游戏音乐关掉的，主要是更好的辨认载具的声音，野外行动时，要尽量保持运动状态，主要防止有狙，还有注意听声，特别是如果听到有轰鸣声，不论是敌我，先找掩体躲起来，如果发现是敌人飞机再反映，就来不急了所以要在敌人发现你之前隐蔽．前行时不要一味的向前，到一定地方停下，蹲下用Z键看看远方有没有敌人，但不要时间太长，在停下观察时用"声音放大"能看见地图上你周围是否有红点，以便提早反映(其中对渗透也是有效果的)．

如果不巧遇上电磁，徘徊这时干扰手雷就有用了，扔过之后用凤凰打(打的时候用第二模式)，一般他会过来压你所以你尽量和他保持距离，反复扔手雷,打．基本反复两次，如果你还没压死他就会跑，但不要高兴太早，等手雷时间过了他还会回来追你,他跑了你也用"移动"插件能跑多远就多远，实在不行跑一段找地方躲起来,让他找不到你，再不行,如果有水往水里跑，这样他打不到你，你的氧气有段时间，可能他会等不及走了，如果他死定上你，那就别出来，自杀也别给他经验．

如果发现附近有敌人,而你用的是杀手不要傻西西的冲过去，等你到他面前少说半血没了，尽量饶他背后，如果不行，用凤凰逼他靠近，要尽可能发挥杀手近身优势，如果用的是高斯，你是新人近身把握不一定有,所以不要让他靠近在远处点射,点死他,因为TR和VS的重武器打远的没高斯准．如果他要靠近你，一个是收武器提高速度,一般这样到你面前只要不太菜,他必死;第二.端着武器向前,速度减慢，(除了脉冲)到你面前，也没多少血了．如果他是脉冲，双方都是新手,那就看谁更新了．不点有点经验的,要不尽量回避，要不点一下躲一下要看运气了．



《天堂II》之鹰眼概论

一、前言

最近常常有人问鹰眼跟银月到底有哪些差别，由于在下的鹰眼已有小成，因此抛砖引玉一下，希望能让这职业更多活跃一点，虽然跟暴君以及破坏者相比之下鹰眼似乎还比较多见，不过此篇不叙述等级多少该去哪里练等的老问题，仅就一些心得以及经验作讨论而已。

二、技能概述

一般而言，三个种族的巡狩系数量在每个伺服里面似乎是依跑速而成正比的，事实上如此也没错，鹰眼之所以不讨喜而且在跑速位居三族之末的情况下，成了最不像巡狩的巡狩。因此在人盗时期便成了最煎熬的一个过程。以下的列表，是三个种族的起始数值：

	人类	精灵	黑暗精灵
Str	40	36	41
Dex	30	35	34
Con	43	36	32
Int	21	23	25
Wit	11	14	12
Men	25	26	26

Dex所主导的为攻速、命中、回避、致命机率这四样，很明显的人类在先天上彻底被打死（残念），不过回头看看宝藏以及人骑，在后天得以完全充分发挥完全是依靠被动／主动技；而鹰眼呢？在lv40以前已经具备了：

lv20 远箭术lv1
lv24 致命威力lv1
lv28 致命机率lv1 ←小输精灵
lv28 移动加速lv1?
lv32 致命威力lv2 ←至此追加20致命伤害
lv36 攻击加速lv1 ←小胜精灵／黑暗精灵
lv40之后学得关键技能为：
lv40 远箭术lv2
lv40 鹰之眼lv1 ←Hit+6
lv43 移动加速lv2 ←达到137跑速Orz
lv49 鹰之眼lv2 ←Hit+8
lv55 快速箭lv2 ←达379攻速（弓）
lv58 鹰之眼lv3 ←Hit+10

值得注意的是，lv28的致命机率将原本与精灵差距过大的致命机率弥补了一些回来，依据资深玩家的说法是差10%不到；而lv36的攻击加速不仅对匕首造成影响，也对所有武器造成影响，因此学了快速箭lv2之后，将以379 vs.377的些微差距领先银月，事实上是很难察觉这一点的攻速的。而鹰眼特有的技能——鹰之眼，学到了lv3将大幅领先银月：

lv50 无buff下

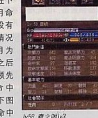
lv50 鹰之眼lv1



lv50 N之眼lv2[

lv61 银月

参照lv61的银月命中为92，往下推算lv50的银月命中应为81，在没有发动鹰之眼的情况下鹰眼vs.银月为79vs.81，发动之后即为85，马上领先同等银月的命中率，因此依照下图推算lv61鹰眼命中将为100 ，领先同等银月8点的Hit。



lv58 鹰之眼lv3

过去以往打怪的经验，约等级40前打孢子海外围怪物，miss的情形挺严重的，开着精准目标情况才好转，从一只怪物miss三、四次的情况减少至一两次。发动鹰之眼之后，效果不会比开着精准来得差，关掉精准也换来更久的持续战力。至于高命中换来的代价，就是扣防，推算约减少10%的防御力，曾有玩家质疑扣防之后所带来的副作用，也就是受到更大的损伤而使续战力低下的问题，当实际操作后会发现，没有鹰之眼Buff的鹰眼，充其量只是一个更高等的人盗而已。

命中不足所带来的副作用远比扣防的问题来的重要，失去一次攻击的机会，约莫受到100+的损伤（防469，雷亚龙以上等级atk414），加上137的跑步速度，在怪物打到自己之前，把握每一次的确实命中与降低10%的防御，相较之下损失这几点的防御实在微不足道。

三、组队取向

目前趋向组满团的地方、并且充满挑战性的地方，大概首推龙洞，因此多半是越等

打怪，此时命中率的优势将在此显现出来。弓手系匕首精通lv8，行者系lv29，两者精通差距为：

63.2 - 17.6 = 45.6

而鹰眼因被动技能攻击加速的帮助下，匕首攻速可达到500，致命机率158，以怪物的高防以及各种buff下（先知／剑刃／剑诗），普通伤害输出差距将更为缩小，唯一的差别就是没有行者系背刺或致命之息之类的强大技能，无法在短时间内制造强大的伤害，也就是说，在解救危机时的能力比起行者仍有缺憾。在这儿提到使用匕首组団的用意就是为了弥补弓手上补充上的不足，携箭数、灵魂蛋量、MP的消耗程度等，弓匕互换可以维持更久的续战能力，并且有着不输行者的伤害在。

另外小团取向的话，先天的不足例如跑速、无自身加持、Hp消耗过快的问题都因为有了牧师而迎刃而解，基本上与银月以及暗影在练功方式上没有什么太大地方的不同，比较值得一提的是，在上述的缺点补足之后，鹰眼可说是弓手组队的最佳代表；反之，在单练的道路上则困难了点。

四、初心者单练建议

在单练的道路上，首先就要有心理准备，一来不若银月那难以望其项背的跑速，二来也没自我解毒、元素治愈（暗影只赢在跑速比鹰眼快），因此续战力明显差的多。在腰弩传说的年代，永远是Mp比Hp多了还要多，跑速极差是最大原因；银月可将Mp换Hp，暗影以爆发性的攻击力著称，鹰眼未40前还增添了命中不稳这个因素，所以怪物选择方面以行动缓慢、不会施毒为佳。另外主被动，群攻等的怪物习性也要熟悉，才不至于边跑边打，最后变成拖火车这种惨剧发生，否则下场通常是亲地板。

由于目前加持时间都延长至20分钟，因此以往喝水练功的方式至此有了重大的改善，不管是攻击加速药水、加速药水、体力治愈药水，都因为时间大幅加长而有了更加的投资报酬。其中加速药水改善了最大的跑速问题，更能延长鹰眼的续战能力。

五、心得

在决定练一个角色前，先不论他的天生优／劣势为何，最重要的是为了什么而练，例如在下坚持的是因为鹰眼的独特性（当然女生角色萌也是原因之一），还有号称双重精准的鹰之眼。不过远距角色总是惹人厌的，弓手引发的抢怪问题也不在少数，因此在自己便利之余也不要忘了其它近战角色的痛苦；近战职业也多多体谅一下，因为有时后箭射出去是来不及收回的，希望本文对新手多少有点帮助。■

文/Fiend

Link of GameStar

十项基本材料掉落及回收率前十名排行

树枝

名称	等级	机率
长齿蝙蝠	(11)	74.92%
吸血蝙蝠	(10)	66.30%
德雷巴奴破坏者	(22)	56.08%
骷髅神射手	(29)	51.57%
德雷巴奴	(20)	50.22%
豺狼弓箭手	(25)	42.62%
库勒卡鼠人队长	(18)	30.86%
废墟的尸头目	(16)	28.95%
树精利比	(14)	27.16%
阿卡斯特白骨弓箭手	(14)	27.16%

研磨剂

名称	等级	机率
辛达蜥蜴人巫师	(43)	53.44%
钢铁高仑	(38)	41.92%
德鲁蜥蜴人巡守	(29)	25.78%
豺狼将军	(26)	22.45%
豺狼将军	(25)	21.31%
曼陀罗草成体	(23)	19.20%
皮鲁德蜥蜴人巫师	(23)	19.20%
人类鬼魂	(20)	16.46%
风精图伦	(19)	15.91%
玛瑙兽	(17)	14.99%

动物的皮

名称	等级	机率
土瑞克兽人哨兵	(25)	86.66%
布赖卡兽人王	(35)	47.79%
巴吐兽人	(31)	38.19%
巨大鳄鱼	(25)	28.41%
大灰熊	(17)	19.99%
山坡兽人族长	(17)	19.99%
玛莉库狼人首领	(14)	18.11%
卡布兽人斗士队长	(12)	16.99%
兽人护卫兵	(12)	16.99%
兽人斗士队长	(12)	16.99%

线

名称	等级	机率
玛鲁克魅魔图伦	(56)	91.76%
兵蚁警卫	(35)	71.68%
血腥蜜蜂	(23)	58.56%
毒蝎	(29)	51.57%
古代蚂蚁	(26)	44.89%
黄色大黄蜂	(24)	40.56%
阿卡斯特魅魔图伦	(21)	34.70%
巴鲁尔	(20)	32.93%
阿卡斯特魅魔	(20)	32.93%
长爪蜘蛛	(17)	29.99%

钢铁矿

名称	等级	机率
飞龙	(57)	95.28%
贵族洞穴仆人	(51)	75.52%
豺狼突击兵	(27)	71.48%
洞穴仆人战士	(48)	66.64%
豺狼王	(25)	64.99%
蛇人之后	(59)	51.24%
水精夷巴	(19)	48.54%
辛达蜥蜴人	(40)	46.32%
赤色人偶	(40)	46.32%
鼠人	(17)	44.15%

煤矿

名称	等级	机率
土瑞克兽人巫师	(29)	78.64%
土瑞克兽人步兵	(26)	68.46%
食尸鬼	(32)	30.32%
遗迹狼人	(9)	27.66%
哈柏哥布尔	(21)	17.35%
兽人背叛者瓦奴克	(20)	16.46%
腐烂食尸	(17)	14.99%
普库兽人战士	(17)	14.99%
火蜥蜴的幻影	(17)	14.99%
普库兽人	(14)	13.58%

木炭

名称	等级	机率
恶狼	(24)	61.85%
库勒保洛斯祭师	(31)	28.64%
飞行梦魇	(28)	24.63%
涅勒卡斯	(22)	18.39%
梅肯尼斯护卫兵	(21)	17.35%
特纹克水晶狮	(15)	14.11%
猫眼兽	(15)	14.11%
眼怪追捕者	(10)	10.87%
巨魔	(33)	6.43%
乌山卡海盗	(7)	5.93%

动物的骨头

名称	等级	机率
鼠人副队长	(17)	60.97%
战栗搜寻者	(14)	55.23%
骷髅枪兵	(27)	31.25%
邪恶蜥蜴	(27)	31.25%
鼠人战士	(19)	21.22%
象牙兽	(18)	20.57%
食腐鼠人	(18)	20.57%
骷髅护卫兵	(15)	18.82%
骷髅哨兵	(14)	18.11%
灰熊	(12)	16.99%

银块

名称	等级	机率
瓦里达斯	(46)	74.66%
克雷特	(44)	68.22%
莫狄奥	(42)	62.17%
尘爆	(53)	32.70%
亚龙	(35)	14.34%
里森席欧	(43)	13.04%
突伦克食人妖战士	(33)	12.86%
赛勒诺斯	(30)	10.78%
豺狼军团兵	(28)	9.85%
西鲁蜥蜴人巡守	(26)	8.98%

软皮

名称	等级	机率
眼怪搜索者	(22)	37.39%
德雷巴奴巡守	(21)	35.28%
骷髅狙击兵	(14)	27.61%
荒野追踪者	(35)	23.89%
偏灵	(31)	19.09%
工蚁	(31)	19.09%
眼怪凝视者	(25)	14.21%
梅肯尼斯	(22)	12.26%
阿卡斯特魅魔堤佛	(22)	12.26%
玛鲁克魅魔	(55)	11.78%

*以上机率包括使用回收技能及直接掉落

xyq.163.com
梦幻西游 ON-LINE

《梦幻西游》神鬼玄机

《梦幻西游》的新版本非常好玩，更新了新地图、新宠物6种、新任务2个，还有新的色彩、超级金66等，先让我们进入新地图一探究竟吧。新开的两处奇异场景地图“女娲神殿”和“无名鬼城”即将开启你的探险之旅！

女娲神殿——在中国的神话传说中，女娲是人类的始祖，相传曾炼五色石补天，并抟土造人，制嫁娶之礼，延续人类生命，造化世上生灵万物。女娲是中华民族伟大的母亲，是被民间广泛而长久崇拜的创世神和始祖神。

无名鬼城——在阴森恐怖的地狱，有一座无名鬼城。它位于地狱深层的某处，是鬼域中一处神秘的所在。一些鬼怪躲过地府阎王的管辖聚集于此，无名鬼城四处阴气弥漫，恐怖无比，大大小小的通道上悬浮着鬼火灵牌。充满惊怵体验的鬼城探险，你有胆量尝试吗？



新开的两处奇异场景地图“女娲神殿”和“无名鬼城”进入的方法比较简单，完成第一个任务以后可以在地府4层的37、20找传送人鬼将军进入“无名鬼城”。完成第二个任务以后可以在北具19、151找传送女娲进入“女娲神殿”。

两个新地图都不大，相对来说“无名鬼城”简单一些，这里的怪物比“女娲神殿”实力要弱小一些。这里出现的怪物是吸血鬼、幽灵和鬼将，当然这里练级可以掉落所有的80级装备和2级药材。一般来抓宝宝的人才选择自己来，当然打传说的人一般也是自己来。“女娲神殿”出现的怪物就厉害一点了，自己一个人打的时候注意点就可以了。一样可以掉落所有的80级装备和2级药材，是个抓新宝宝的好地方。2个新地图的更新为高级玩家打传说提供了好地方，以前那些高级玩家都只能去买装备，跑环的消耗太大了，这次的两个新地图可以让110级以内的玩家打传说，真是一个高级玩家的福音，而且很多高级玩家在打传说的同时也抓到了好多的新宝宝。

超级金柳露

炼妖合成：新增加的6种召唤兽可以与其它召唤兽合成，也可以用魔兽要诀炼妖，但如果要将它们变为0级宝宝，需要使用“超级金柳露”才可以。完成资料片增加的新任务后，即可获得超级金柳露，此外，在今后的一些线上活动中超级金柳露也可能作为奖励发放。现在任务也限制做了，只能做一次，所以超级金柳露价格也上涨了。

新的衣服变色系统

玩家可以将自己的服装进行更多的颜色变幻，大家都能更加个性化地妆扮自己啦！彩果获得方法：变换特殊颜色的服饰需要使用新增的颜料“彩果”，完成资料片增加的新任务后，即可获得一定数量的彩果，此外，在今后的一些线上活动中彩果也可能作为奖励发放。现在新的任务限制了，只能做一次，所以彩果的价格也开始上涨了。

彩果的神奇功效

新的彩果可以在化妆师那里先看看效果，分为三个层次，10个彩果、20个彩果和30个彩果三种。彩果出现以后人物色彩斑斓，非常艳丽，以下是大致效果，很多颜色很难形容。

舞天姬人物使用以后头发可以是蓝色、红色，衣服是银白色和黄金色。玄彩娥头发是粉红、金黄色，衣服是黄金色。神天兵头发是银白色和黑色，衣服是丹青色和黄色。龙太子头发是蓝色和银白色，衣服是咖啡蓝和银白色。剑侠客头发是蓝色和红色，头巾是蓝色，衣服是黑色和银白色。骨精灵的头发是蓝色和粉红色，衣服是粉红色和蓝色。



狐美人头发是蓝色和黑色，衣服是金黄色和银白色。逍遥生头发是白色和黄色，衣服是深红色和黑色。虎头怪手臂银紫色和绿色，衣服是银白色和绿色。巨魔王的头发是金黄色和粉色，衣服是金黄色和粉红色。飞燕女头发是红色和银色，衣服是红色和绿色。英女侠头发是绿色和蓝色，衣服是粉红色和绿色。

感受了新的地图与装备以后我们来看一下新任务吧，完成任务可是能获得好东西哦。

无名鬼城任务

当年刑天挑战天帝落败，被囚禁在地府。女娲补天时，几片碎石掉落地府，灵力被刑天吸收，经过万年修行，刑天终于逃出地府，并联合三界妖魔，伺机闯入女娲神殿夺取宝物。刑天及手下鬼众隐藏的十分隐蔽，天庭一直找不到他们的踪迹，玩家的任务就是协助阎罗王找出刑天与其手下的藏身之处，为天庭剿灭他们尽一份力。

任务要求：等级≥80

领取人物：千年怨鬼，地府迷宫4层（95，28）

相关NPC：千年怨鬼、阎罗王、牛头、追梦鬼

任务奖励：得到337500经验和1点技能点，两个花果，并开启地府4层到鬼城的传送点及女娲神殿任务

任务注意点：这个任务还是比较好打的，主怪攻击比较高。所有怪物都不抗封，但都有高级反震。就是打千年怨鬼比较麻烦，她加次血都4600，真是郁闷啊。打千年怨鬼记住一定要留下两个怪，否则她会分身。最好找个会封的封住两个怪(最好是方寸催眠，五庄袖子)然后集中活力轰千年怨鬼。



如果是两个人估计要久点，因为她血实在太多了，金疮药跟300血也帮不上忙就OK了。

女娲神迹任务

地府的事情告一段落后，玩家可以到北俱芦洲找传送女娲，打探女娲神殿的消息，但是好奇的女娲不会随便就放你进去，必须先帮她去打听孙悟空来这里的原因。能否帮助女娲揭开这个谜团，还要等玩家自己去探索了。

任务要求：等级≥80，完成无名鬼城任务

领取人物：传送女娲，北俱芦洲（14，156）

相关NPC：传送女娲，美猴王，小紫，春三十娘

任务奖励：胜利后352500经验和1点技能点，返回小紫处任务完成，得到超级金柳露，并开启女娲神殿传送点。

任务注意点：战前提醒，必须先完成无名鬼城任务才能接受女娲神殿任务。打春30娘没什么顾及，直接K就好了，春30娘也抗封的，用得是盘丝的技能，很容易打，基本上小怪清完她也没啥血了，记住别给她毒中就OK了。如果是5个人去打，最好把小怪封住一一解决，否则会有点吃力。我自己过了之后帮朋友过5个人去打，小怪7个不封真得很吃力，又抽魔又封我们，幸亏带了个晶清嘿嘿，一下搞定了。因此打30娘最好还是找高级的大唐之类会封杀伤又攻击强大的门派双挑比较好，这样就可以轻松完成任务。■

文/魔西

Link of GameStar

帮派属性

繁荣度:帮派繁荣的象征。执行帮派内政时会下降繁荣，平时也会消耗一定帮派繁荣度来维持帮派各种建筑的日常维护，帮中成员可以通过完成各种帮派任务以提高自己帮派的繁荣度。初始为1000，上限为5000。

安定度:帮派稳定的体现。安定度的大小影响到帮派的发展能力。初始值500，上限为1000。

训练度:训练力影响到帮派守护兽的能力，增加兽室数量或完成训练任务可以提高训练力。

行动力:从事某些帮派活动（比如帮派战争等）需要消耗一定的行动力。初始值为100，消耗后每小时会恢复2点，上限为100。

人气度:帮派人气的体现，受到帮派在线人数的影响。初始值为1000，上限为5000。

训练力:影响帮派守护兽的经验增长，初始值为3000，增加兽室数量可以提高帮派的训练力。

研究力:帮派研究力影响到对帮派技能的研究。增加书院数量可以提高研究力。

规模:帮派规模影响到帮派中可容纳的各种建筑的数量，最初规模为1级，此时只允许每种建筑数量为4。在至少2种建筑数量达到4*规模时，帮主或副帮主可以通过设置内政项目开始提升帮派规模，需要消耗一定的帮派资金、繁荣度和人气度。

资金：指帮派金库中现存的所有资金，作为帮派各方面资金消耗的来源，如提升帮派规模、建筑的日常维护费用（基本维护费、建筑维护费）等。帮派商人可以领取经营类任务，通过买卖商品为帮派赚取金钱。

维护费用:帮派每小时会消耗一定的维护费用，包括基本维护费和建筑维护费。基本维护费的数量根据当前帮派规模而定，数值为“规模＊10000”；建筑维护费受到帮派建筑数量和地图规划的影响，建筑数量越多，帮派地图中道路面积越大，所需要的维护费用也越高。

停止发展:在当前帮派资金<48小时维护费用（即总维护费用的48倍）的时候，帮派将停止发展，此时帮派药品的刷新、资材增加，技能的研究和守护兽经验的增加都会停止。停止发展时不消耗建筑维护费，只消耗基本的规模维护费。

规模:帮派规模影响到帮派中可容纳的各种建筑的数量，最初规模为1级，此时只允许的每种建筑数量为4。帮派规模最高为10级。

规模提升:当有两样建筑数目达到当前帮派规模允许的上限标准，并且当前没有其它内政项目时，帮主或副帮主可以找帮派师爷，选择查看帮派内政，在弹出的界面中点选“提升帮派规模”，再点“建设”，开始帮派规模提升计划，需要消耗1000万帮派资金、1000点帮派繁荣度和1000点帮派人气度。

帮派规模提升计划开始后，帮中除帮主、副帮主以外的所有帮中成员可以找到青龙堂总管对话，通过完成该堂的建设类任务来提升帮派规模，当任务完成进度达到要求时帮派规模得到提升。

规模下降：当帮派人气或资金<1的时候，帮派规模会降低1级，降级后恢复500点的人气和500万的帮派资金。规模为0时，帮派会自动解散。

《吞食天地Online》最新资料片“转生万万岁”初探

吞食天地精心制作，即将为各位玩家推出最新资料片《转生万万岁》，在这个资料片中将会推出与玩家本身息息相关的转生功能，现在就先让我为各位介绍一下其中的一些新要素！



转生源起

北斗和南斗星君早已透过星象探知三国时代即将来临的浩劫，虽然逆转时轮穿越时空，将天命所托之人带回三国之世，暂时抒解了乱世分裂的艰困窘况，天命所托之人一方面要继续为稳定世局而努力，而另一方面还必须分神协助，不让邪魔在世上为所欲为。

天帝鉴于邪恶势力的扩张无法在短时间内解除，又感于天命所托之人尽心地为了弭平乱世之祸而奋斗，因此动了凡心决定暗助来自异世的天命之人。太白星君于是受了天帝之请，要让天命所托之人能够脱去凡骨，换体转生。为此太白星君布下了重重关卡，唯有真正通过考验的天命所托之人，才能脱胎转生……

转生大不同之一

转生造型大不同！当玩家通过层层考验转生成功之后，除了能力上有所变化之外，外型上也会有所不同！其中最大的不一样就是头发的样式，不管男生女生都会有更帅气、更美丽的发型可以选择哦！



这只是其中一些发型而已喔～

转生大不同之二

最方便的交通工具即将在这资料片中登场！就是中国老祖先智能下的产物，自古以来就广泛运用在交通上的运输工具“马车”！至于这个马车到了吞食之中，会加入什么特殊的功能呢？首先它可以听从玩家的命令运送队伍中的武将到客栈之中(或是从客栈中把武将接到玩家身边)，这样是不是很方便呢？玩家不用千里跋涉的往返客栈！

其次当玩家拥有了马车之后，马车之中提供了两个空位可以用来放置武将，也就是说加上玩家本身跟随的四个武将，这样玩家队伍之中就有可以容纳六名武将，对于喜欢搜集武将的玩家来说真的可以说是一大福音呢！



拖着马车趴趴走！

转生大不同之三

只有通过太白星君考验成功转生的角色，才能学习的各系之中更高阶的特技。这些特技有的破坏力十分强大，有的可以挽救战斗的颓势，有的可以提升玩家与队友续战力……各形形色色的高阶特技等着玩家来学习！



地系

地裂无双剑

天神盘古用来划开浑沌大地的神剑，曾一度下落不明，现在却又神秘的出现，但是普通人并没有办法舞动，只有数一数二的高手才有能力可以驾驭这把神剑！

驱象突

传说在中原百姓无法踏足的偏远地区中，有一些人数稀少的民族，他们能够自由驱使大地上最大的生灵巨象，在战斗中这些温驯的巨象们更是充满破坏力的可怕杀手。

水系

冰魄锥

水系中的高手能够以水灵之力唤来极寒之地的冰泉，使之凝结成无数巨大的锋利冰锥，相传中冰魄锥之后整个人犹如坠入寒冰之狱中，锥心刺骨无人能挡。

霜寒冻裂

相传是掌管河川、湖泊、海洋的神祠们才有办法使用的特技，他们能瞬间凝结周遭所有的水气，绝对零度的低温让来犯的敌人们遭受到想躲也躲不掉的致命伤害！

火系

殛阳剑

据说为火神祝融所锻造的炙焰巨剑，蕴藏着有如太阳般无比的威力，只有修练得道的火系高手才有办法操控它给予敌人烈焰焚身般的迎头痛击。

狂龙噬日

相传上古有龙子狻猊，喜好食烟火，久而久之全身散发让人无法靠近的灼热火焰，只有某些得道成仙的高人才有办法驭使龙子狻猊所散发的无情烈焰将敌人吞噬！

风系

龙卷飓风

传言道狱法山中有风兽山珲，相传山珲在生气时会吹起漫天的龙卷飓风把惹火它的无知家伙吹的东倒西歪，因此这破坏力惊人的龙卷飓风也只有风系中顶尖的高手才能自由操纵！

幻影连击

风系的高手在修练到极至之后才能够使用的特技，借助风伯的威力在战场上以极快的身法产生无数幻影，给于敌人犹如风切般的连续痛击。

心系

射箭术

相传上古时代有射手后羿，能百发百中！汉朝有飞将军李广，能射箭穿石！三国有老将黄忠，能百步穿杨！在新资料片中只要学习了“射箭术”你也可以成为一代的箭术高手！■

文/团结

Link of GameStar

游戏小诀窍之“修行”篇

小诀窍：当玩家藉由修行而获得某一种稀有道具的时候，先别急着用掉唷，若下一次还想要得到同样的道具只要在身上存放一个以上这样的道具，就有相当大的机会可以再度获得，简单的说就是：如果想要藉由修行获得三思锦囊的话，身上只要带着一个以上的三思锦囊（占住空格），这样就可以提高获得三思锦囊的机会！

当然喽！不只是三思锦囊而已，还有很多其它的稀有道具也可以用这种方法来提高得到的机会，比如说：名驹……等。好！相信各位玩家都已经掌握到这个诀窍，希望各位玩家都可以获得心中想要的宝物喔！

游戏新功能之“团结力量大”篇

当玩家透过任务习得“团结”这个特技之后，只要跟其它玩家组队一起打怪练功，便可以因为团结队友的力量而可以从队友所得经验值中分享到一定比例的经验值，如果队伍中的人数越多可以分享得到经验值也就会越多喔！这对玩家来说真是一个相当大的福音呢！

小提示一：玩家必须先学会“导师”特技，才可以学习“团结”特技。

小提示二：“团结”特技效果仅限拥有此特技的玩家本身，出战的武将则不受影响。

《神话》国战之人类战术详解

《神话》是一个崇尚合理竞技的游戏，单从国战场就可以看出来，人人与兽兽的厮杀从《神话》开始至今都未停止过。在国战场上人类一直处于弱势，这是个很奇怪的现象，从职业上看，人族的职业多于兽族的职业，素质点也优越于兽族，可为什么一直不能翻身呢？实际上就是职业间的配合问题。

有经常参加国战的朋友都知道，国战场上人类一方超过半数以上都是巫师，目前这种情况有所好转，但是巫师仍然作为国战主攻手的角色出现。巫师是人类攻击力最强的职业没错，但是在《神话》这个讲求团队职业合作的游戏中，过分偏移于一个职业，必然造成实力不匀。相对而言，兽族选择职业上较为平均，各职业相辅相成，这也就是为什么兽族一直处于优势的原因。



从人类的八大职业的技能上来看，可分为主攻型与辅助型，主攻型主要要担负进攻防守中的主要攻击点，可以由杀手、弓手、主教、巫师组成，也是现在国战场上最热门的职业。辅助型主要作用在于打乱对方的阵脚，扰乱对方的战线，为主攻型队友制造攻击的切入点，可以由斗士、护卫、祭师、幻术组成。两种类型以主攻型为主，搭配成具有非凡生命力的团队，在进攻防守中给予敌人致命的打击。首先就以主攻型为例，看看人族职业中的诸多优势。

攻击型之杀手

杀手一般有两种练法，一是全敏型，二是敏体型，前者有惊人的速度与致命的爆发力，后者相对较为稳健，可以抵挡住敌人的致命一击，各有千秋，不过要是配合得当，还是全敏型的杀手更具威力，因为在职业升级敏捷的加成中，杀手的敏是最高的，每升一级加两点敏捷一点力量（异族的无影和神射都是1.5敏）。国战场上，杀手要注意自身防低血少不耐击打的弱势，尽量依赖隐身、暗击等技能埋伏偷袭对方，不要认为这是无耻的举动，战场上是风云变幻的，只有智者才能独领风骚。

攻击型之弓箭手

人类的弓箭手绝对是兽兽血少职业的克星，隐身加神射的无敌近乎赖皮的技能更是让众多兽兽闻风丧胆，但是在国战中要注意攻击对象的选择，不要选择血量几万的骑士、武士这样的血牛，况且要是一击没能秒掉对方的话，他们的网子也会让你的逃跑受到阻碍，一般选择兽族的魔斗士、冷血斗士这一些高攻低血职业，迅速减弱对方的战斗力，在悄无声息的干掉对方的同时，还得选择好逃跑的路线。一般来说最好是走对方视野的盲点！

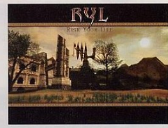
攻击型之主教

常常会被遗忘的人族强大的职业，冷血斗士之所以强大的令人头痛的主要原因还是来源于可怕的妖光阵，实际上主教的混乱术、光之锤与妖光阵有着异曲同工之妙，特别是两种技能的交替使用，更加可以让对手在毫无反击的情况下郁闷的死去。在加上增加攻击防御的“勇气”技能，增加持续战斗力的补血技能，更是可以使一个小小的团队抵挡住千军万马，在国战中，起着不可磨灭的作用。

攻击型之巫师

巫师的可怕在于他可以习得“火”、







“冰”、“雷”、“暗黑”四系魔法，可怕的连续攻击技能使得对手在接近的过程中就已经命丧当场。在国战场上，巫师最要注意的并不是杀死对方，而是保护自己，注重在没有敌人时也要经常的围绕主教和护卫跑动，防止兽人隐形部队的攻击，毕竟巫师是对手偷袭部队首选的攻击对象。还需要注意魔法细胞的时间限制，如果魔法细胞被击破，就意味着巫师即将瞬间死亡。

在团队的组建上，主要要考虑到的是多职业的配合，一般的攻击型小团队可以由两个巫师，两个主教、一到两个的弓手、以及四个以上的杀手组成。突进时，主教先为所有的队友附加“勇气”技能，随后，所有的队员呈M型向前移动，弓手分别在左右后方，与己方的中心位置保持一个射程的距离，不可靠的太近，杀手在队伍的左右前方，如果有超过四个的杀手，就可以考虑由两个全敏型的杀手充当前锋斥候的角色，发现敌人后不急于攻击，迅速散开并及时通知队友，剩下的杀手与己方的中心队员呈三角状前进，视自己本身的敏捷与队友保持距离，要注意回防的时间，在队友可以应付的情况下采取先包围后攻击的策略，防止对手攻击后逃走。这里要提到的是，所有的弓手和杀手在可能的情况下都必须隐形前进，如果处于隐身延迟期，就回到队伍的中心与大部队汇合，以免暴露其他隐身队友的行踪。主教和巫师位于队伍的中心，如果有一到两个的护卫陪同就更加完美了。巫师和主教必定是对方攻击的首选，特别是巫师，生命力较为脆弱，其他的队友要注意适时的回防协助。

一般在推进过程中，会碰到个把不知死活的无影者与神射手，如果数量只有一到两个，那么己方的隐身部队千万不要急于现身，交给主教和巫师他们可以搞定，基本上混乱加光之锤可以让对手毫无反击之力，如果对方的隐身部队超过两个，那么前方部队应该会有所察觉，迅速通知己方的主教混乱术准备，然后伺机给予攻击。要真是十分不幸的突然出现两个以上的隐身部队，那个估计会损失掉一到两名的巫师了。这时不要慌，主教放混乱加光之锤，注意出发前就商量好攻击点的左右分配，不要放到同一人的身上，后面的弓手配合攻击。杀手不要回防，马上呈网状分散开，包围住战斗点，不要让对手有机会隐身逃走。

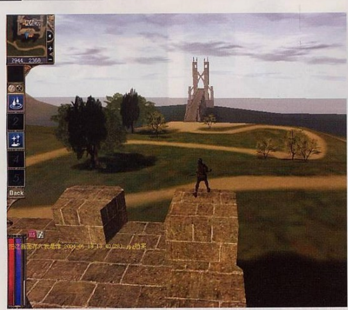
如果碰到对方较为坚强的防线，要注意配合巫师的3连击撕开对方的防线，要注意攻击力集中在对方的几个主要角色上，先杀冷血，再杀魔斗，接着就是神射，最后才是剩下的职业。最完美的攻击就是前方的杀手能暗杀掉对方队伍中的冷血，让后来的队伍没有后顾之忧，毕竟妖光阵是兽族最令人恐怖的技能。攻击时，要视对方的实力来判断投入多少的隐身部队，因为让对手知道了自己的实力有可能在后面的战斗中全军覆没。

在战斗中，如果队伍被对方发现，且实力高于己方，这时就要果断的采取防守反击。在M型队伍前方的杀手如果被发现就迅速后撤且随时报告对方的位置与冷血、魔斗的数量。队伍两翼的杀手朝着左右散开，到达勉强能看到己方部队的位置停下。中心部队的主教和巫师视对方的行进速度来考虑前进或者后退。要知道，中心部队一般都是不能隐身的部队，容易被敌人发现，首要任务就是拉长敌人的战线，如果敌人追击，一般先到达的都是敏高血少的隐身部队。体巫一般能扛住一到两下的攻击，主教迅速用混乱加光之锤眩









晕对手，巫师用最短的时间杀掉对手，还可以和撤回来的杀手配合，减短克敌的时间。接下来到达的就是骑士和冷血、魔斗的组合。这时不能大意，迅速后撤。两翼的杀手保持不动，注意周围是否有隐身部队。主教和巫师退到两翼弓手的后方停住，主教准备混乱和光之锤。巫师准备雷电。对方应该是采用骑士在前，冷血、魔斗在后的阵型推进，这时己方的杀手就到了对方的后方，如果在没有被发现的情况下，尽力捕杀对方的冷血，两翼的弓手给予配合，主教和巫师要注意不要到冷血妖光阵的范围之内，用混乱定住对方的近战职业，对方要是冲过来当然就更好了。在消灭掉对方的队伍后再考虑是否继续前进，前进的话依旧保持M型的队形，这时则要更加的小心，因为对方可能已经有人知道了你们的实力，要随时小心被伏击。

在战场上，每一个配合的失误都有可能导致团队的失利，所以要格外的小心，不要急于进攻，缓缓的推进才是正确的办法，除非你是在支援前线，要千万注意落单的情况发生。近战型的角色被攻击后不要急着移动，要信任身边的主教队友，往往因为队友的移动而不能及时给其补血。远战型血少的职业被攻击后也不要慌乱，围绕着己方的主教跑，一般跑几步就要停下，以便补血，但，千万不要跑到自己主教的视觉盲点处，那样死了也是活该！攻击对方的柱子时，要注意先攻击中间那根，其他柱子可以派小部队进行骚扰。因为往往中间的敌人是最多的，偷袭掉对手的大部队，那么整合一下队伍，剩下的小部队就不足为惧了。

人类是《神话》中更需要讲求配合的种族，因为职业偏多，往往有些职业被忽略，实际上每个职业都有自己的用途，关键是如何在国战场上多职业的完美配合。只有熟悉配合的团队才能在国战场上占据主动，为了人类的荣誉，不再被兽兽所欺辱。人类，振作起来吧！■

文/蝴蝶◎茶色过滤嘴





Link of GameStar

杀手的优点和缺点



优势

过人的攻击速度：由于是全加敏捷的杀手，使用的是攻击速度最高的短剑，敏杀的攻击速度绝对是全职业中最快最神速的。而高攻击速度再加上高命中对于练级、PK、城战所带来的影响自然是不言而喻的了。

另人惧怕的爆击率：所谓爆击，也就是致命。敏杀的DEX成长是全职业中最高的。DEX所带来的高致命也正是其他职业所惧怕的关键。配合上迅捷的攻击速度，敏杀的威力绝对不容小窥。

钢铁般的防御：杀手的附加防御无庸置疑是全职业中最高的。成型后的杀手防御力相当可观，几乎和高等级的战士都的一拼。大大增加了杀手在战场上的存活率。

疾风般的移动速度：敏杀除了傲人的攻击速度外，飞快的移动速度也是不可忽视的一个优势。尤其是在攻城战中，凌波危步般在人群中自由穿梭而不受伤害的大概也有只有杀手能够做到了。说句难听的，就算打不过开溜的时候，对手就是想追，也追不上。

劣势

如果要说劣势的话，杀手的唯一的劣势就是HP严重不足。不过话说回来，"金无足赤，人无完人"。什么方面都完满了那杀手几乎就是影响游戏平衡性的职业了。杀手的HP成长在全职业中属于中下游水平，好在有着高防御的支持，使得杀手不至于成为不堪一击的玻璃娃娃。另外，HP的不足严重影响了杀手持久战斗的耐力，因此杀手无论和什么职业搏击时都应该速战速决，切不可打持久战。

在加点方面，既然是敏杀，每次升级的自由分配点数自然是全加在敏捷上。但是适当地加一些体力和力量来弥补HP和攻击力方面的不足也是未尝不可的。虽然目前流行的是纯敏杀，但是不追新的话敏杀的可能也就到此为止了。勇于尝试新的加点法，最终脱颖而出也不是不能的事。

GameStar



姓名：周凯源

年龄：26

职业：北京网捷信科技有限公司总经理

格言：让兴趣成就工作，让事业铸就梦想

GameStar：您好，请您先给我们的读者介绍一下贵公司的一些情况？

周：北京网捷信科技有限公司成立于2004年6月，是一家以互联网增值和无线增值为主营业务的高新技术企业。公司目前拥有正式员工30余人，划分有市场部、产品部、商务部、渠道部、技术部、客服部等多个业务部门。公司的管理团队不仅具有资深的从业经历和丰富的产品运营经验，而且还拥有良好的人脉关系和丰富的公司管理经验。



GameStar：请您给我们介绍一下《魂Online》是款什么样的游戏？

周：我们代理的这款叫做《魂Online》的游戏，以其几近完美的2D引擎技术和细腻精致的画工，演绎了日本、西域以及盛唐三个各具特色的民间文化及风土人情，体现了盛唐时期中国文化对周边地区的深远影响。更重要的是，此款游戏是国内游戏开发者第一次跨文化开发的突破性尝试。

GameStar：贵公司代理这款《魂Online》的网络游戏，对玩家的定位是在什么层次？您预计在线人数将达到多少？

周：作为游戏的参与开发者和运营者，我们是没有权利选择用户的，我们能做的只能是尽自己最大努力把产品做好，至于广大玩家是否能够接受我们的产品，我相信我们的努力是会得到应得的回报的。



GameStar：现在的玩家对于历史似乎并不关注，那么您觉得这么一款以历史为题材并且是以日本战国时代的历史为题材的游戏有哪些特殊的地方会吸引玩家？

周："日本战国时代的历史"只是我们游戏文化背景的一个组成部分，我们真正想要表现的是自古以来中华民族的文化对周边地区文化的影响，相信玩家们将会在游戏中更多的感受到强烈的民族自豪感。

GameStar：我听说这款游戏中有一个叫做"魂"的网游新系统，这是个什么概念？请您给我们介绍一下？

周：在魂的游戏中，我们引入了一种在网游上全新的吸魂概念，在杀死某些特殊的怪物后，可通过游戏中的吸魂道具，将怪物死后的魂魄吸收入容器，在累积到一定的数量后，玩家将其交由游戏中的NPC萃炼出各种魂的结晶体，通过各种不同的组合方式，与玩家在游戏中得到的武器装备进行合成，最后得到属于你自己与众不同的独有装备。我们可以自信的说，每一个体验过吸魂系统的玩家都会爱上魂，爱上这种前所未有的游戏方式。



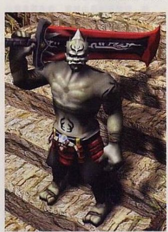
GameStar：《魂Online》中的打卡系统也是玩家们比较感兴趣的部分，请问这个系统有什么作用？

周："打卡系统"是一种奖励系统，可以让玩家更合理的安排自己的游戏时间。具体就是游戏为每位玩家提供每天一定时间的双倍经验或双倍掉宝的时间，但是玩家需要在游戏中的NPC处打卡来激活这个时段，不可以累积也不能挪用。

GameStar：那么，在采访的最后，您有什么要对我们的读者说的吗？

周：强烈建议大家关注我们的游戏，振兴民族游戏产业需要我们的努力，更需要广大玩家的大力支持。■

本刊记者／王立静



GameStar



姓名：陈加明

年龄：38

职业：联梦在线（上海）有限公司 CEO

格言：环境永远不会十全十美，消极的人受环境控制，积极的人却控制环境

GameStar：您好，首先请您给我们介绍一下“联梦在线”的一些情况？

陈：联梦在线是由韩国、香港等多家公司投资建立的一家科技发展公司。目前以提供线上娱乐服务为公司最核心的业务。可以说我们是一家非常年轻的公司，今年上半年才刚刚成立。但公司实力并不逊色于其他同行业的前辈。除了有强大的资方背景外，我们公司的主要成员所负责营运过的网络游戏已经有十数款。因此，尽管公司尚属年轻，但运营经验已经非常丰富。



GameStar：那么就请您给我们玩家介绍一下贵公司目前所开发或代理的游戏有哪些？

陈：我们目前主要的精力还是放在给玩家们提供系统化的在线娱乐服务上。此外手机游戏等相关的娱乐服务业我们也有所涉足。目前所代理的游戏主要有MMORPG《Last Chaos》、《Herrcot》，3D线上娱乐社区《Toksclub》以及支撑这些娱乐服务的游戏平台《Gamedao》。

GameStar：说到《Last Chaos》这款被认为足以媲美《魔兽世界》的网游，玩家们都非常好奇，我想请您给我们介绍一下这款游戏的一些情况？

陈：《Last Chaos》是韩国非常有名的网络游戏制作公司Nako公司历经2年秘密开发所制作的一款游戏。《Last Chaos》正是一款力图改变以往韩国游戏带给玩家低完



成度、低内容丰富度、低自由度的感觉的游戏。这款游戏无论在技术上还是设计理念上都与Nako以往的游戏有着很大的改变。在Chinajoy上进行展示之后，更可以看到游戏的效果是非常的出众。而事实上我们所需要的机器配置并不高，为什么会这样？就是因为Nako公司在技术上有所革新。另一方面，设计者对玩家需求的多样性作了充分的考虑。显而易见，有些玩家喜欢PK，有些玩家喜欢做任务，有些玩家喜欢组队冒险，而有些玩家则喜欢Solo。如何尽量的满足这些玩家的游戏习惯而不是改变他们的游戏习惯，或者说如何将这些内容、模式在不着痕迹的情况下融合起来而不是生硬的撕裂，在这方面Nako花费了很多功夫。其中一个新增的功能是个人地牢，或者说个人迷宫系统。玩家在游戏中随时可以进入个人迷宫，这个迷宫不会有外边的人来打扰，是一个属于自己的天地。而玩家如果愿意，可以邀请好朋友一起来自己的迷宫中冒险。这样就让玩家在一个广阔的可以互相交流互相影响的世界中又有了一个属于自己的空间。而且迷宫的设计上也经过了充分的考虑，让迷宫变得更有趣味。你可能走着走着，突然在一扇门前踩到了陷阱掉到了下面一层。游戏中有着很多诸如此类的设计，让整个游戏的玩法变得更为多样化，更具挑战性。

GameStar：贵公司对于取得运营权的这几款游戏几乎同时在进行运作，那么在运营方面是否会有一定的侧重？怎么进行协调？

陈：的确，如同一个手掌上的五根手指尚不一样长，我们在产品上肯定也各有侧重。事实上在选择代理产品的时候，我们遵循在保证游戏有着优秀质的基础上，所面向的对象范围能够互相弥补，从而能带给不同条件、环境下的玩家不同的、适合他们的娱乐体验。例如MMORPG中的两款，事实上由于其在游戏性的侧重点上各有不同，他们所针对的玩家其实也有着很大的区别。我们将会根据这些不同之处采用不同的运营手段。为了适应这种运营方式，我们在公司结构上也作了一些调整，更与以往的游戏公司有很大不同，能够更有针对性、更具效率的开展工作。至于重点推介，我们在不同的时期和不同的地区会有不同的侧重，这很难用简单的话解释清楚。解释清楚了就属于泄露商业机密了:)。

GameStar：接着请您给我们介绍一下关于“游戏道”这个游戏平台的一些情况？

陈：游戏道作为一个游戏平台，将承载我们公司的所有产品。换句话说，玩家只要注册了游戏道，就能享受到联梦在线及其合作伙伴所提供的各种各样的娱乐服务。不仅仅是网络游戏，还有诸如社区、论坛、Avatar甚至非线上的娱乐，比如手机游戏等等。这是一个全面化的娱乐服务解决方案。让玩家很容易就能享受很广泛的娱乐空间。另一方面，我们的娱乐服务不但非常全面化，而且非常专业化。例如我们的休闲游戏，里面就汇集了很多经典的作品。TAITO的泡泡龙、红白机上的小蜜蜂等等，这些经过授权的经典作品所能带给玩家的快乐并非一般的仿制品可以比。尽管为此我们将付出比购买仿制品更多的财力物力人力，但我们也将带给玩家更优质的娱乐体验。

GameStar：在采访的最后，请您给我们的玩家说几句？

陈：让健康娱乐融入生活，享受联梦为您带来的全面娱乐服务体验。■

本刊记者／王立静

GameStar



姓名：陈果

年龄：25

职业：华义国际第二维护部制作人

格言：态度决定一切

GameStar：你好，首先请您给我们介绍一下您自己以及华义公司的一些情况？

陈：我是2002年进入四川华义，进入公司就主要负责《天下无双》的开发维护，其间参加过《羽音Online》的前导工作。四川华义目前有员工70人左右，是西南地区最大的游戏开发团队。从去年开始我们的游戏研发就可以实现量产化了，也就是能够同时进行多支游戏的生产。现在同时有三款游戏进行研发，一款是大家玩到的《天下无双》、一款是在台湾地区公测的《羽音Online》还有一个就是华义游戏社区，这个是类似于联众、QQ这类的休闲游戏平台。



GameStar：贵公司开发的《天下无双》这款游戏收费也有半年多了，请问游戏的现状如何？是否达到了预期的运营目标？

陈：应该说《天下无双》在大陆的运营情况不是很理想，在台湾那边的情况还不错，很长一段时间都排在前十名，可能以前行销方面的问题做的不是很好，所以我们想利用这次的3.6版升级来从新做一下推广，让更多玩家认识《天下无双》。

GameStar：说到了《天下无双》最新版本3.6版——争霸伊舍那天城，那就请您给我们介绍一下这个新版本的一些情况？

陈：这次上市的《天下无双》3.6版，是一次比较大的版本升级。这次直接从2.0版升级到3.6版，其间总共包含3.0版、3.5版和3.6版三个版本。3.0版新开放了伊舍那天城1个主城以及5村5个冒险地，开放有装备合成、摆摊功能和排行榜功能；3.5版开放了一座10层的冒险地——群魔岛，并且开通了由伊舍那天城到群魔岛的渡船功能，群魔岛上全面开放了《天下无双》的血珀镶嵌功能以及套装功能，玩家可以通过完善的镶嵌功能全面提升武器装备的能力；3.6版在导入幻境奇幻效果的同时大胆引入武器养成的概念设计出独特的妖器系统。“妖器”除了和普通的武器一样具有攻击能力之外，还有额外的召唤功能。玩家们只要打败使用妖器攻击的怪物，并取得妖力值之后，就可以得到召唤灵怪的功能。如赤发、百发、计都等，玩家拥有了可以召唤灵怪的功能之后，便可以在遇到更高阶的怪物时，召唤灵怪出来协助玩家击退敌人。不过，当妖器上的妖力值消耗殆尽时，玩家必须重新储蓄妖力值，才能再度召唤灵怪。而唤出的灵怪，也会随着玩家的召唤次数，而有等级的成长与威力上的提升。此外一些特殊的妖器还具有特定的技能，例如传送、无敌、强袭等技能令人爱不释手。

GameStar：明年《天下无双》是否还会继续推出新的版本？以及今后的运营策略是怎样的？



陈：《天下无双》在明年预计会推出3.8和4.0版，3.8版会给大家提供一个名叫通天塔的冒险地，并且做一些功能性的升级；4.0版会有比较大的动作，会开放一个全新的种族——魔族，它也有自己相应的职业。让魔族同现有的人族相抗衡，实现人魔大战，将是我们之后的一个走向。明年我们会立项做全3D的《天下无双Ⅱ》，我们会用当前国际最好的引擎，我们希望把《天下无双》做成一个国内知名的武侠系列，使其成为华义国际内的一个游戏品牌。

GameStar：对于游戏开发公司来说，您认为游戏品质和运营策略哪方面更重要？

陈：对我们研发单位来说，我们会更重视游戏的品质。当然在运营之后，会与运营方有一定的冲突，我们也会对游戏进行一定调整，但我们有自己的原则，我们会在保证游戏品质的情况下，尽量去配合运营工作进行一些改动。

GameStar：华义公司的研发理念是怎样的？明年会有新的自主研发的游戏推出吗？

陈：我们的理念就是做第一流的研发团队，我们希望在几年内，做到在全中国或整个亚洲都比较有影响力的研发团队。我们明年将会新开两个项目，一个是我前面提到的《天下无双Ⅱ》，另一个名字现在暂时保密，是恐怖惊悚类的网络游戏，这种类型的游戏目前在业内也是个空白。我们四川华义现在正处在转型期，我们将逐渐从制作2D游戏向3D方向转变，《羽音Online》可以说是我们迈出的第一步。

GameStar：最后，感谢您接受我们的采访，请您给我们的玩家说几句？

陈：希望玩家到《天下无双》的游戏中体验一下我们真正用心去做的游戏，因为一些玩家对我们的游戏不熟悉，我希望大家通过3.6版来真正融入到游戏中，因为我确信《天下无双》的游戏品质在国内2D游戏中绝对是顶级的。■

本刊记者／王立静

置身于奇幻的冒险旅程

WOWRLD OF

这里是来自德国的好消息：我们将通过抽签方式选取500名读者参加《魔兽世界》欧洲版的公开测试。每一个申请者必须将包含自己基本资料（如姓名、地址、年龄以及计算机配置等等）的电子邮件发送到reader@gamestar.com.cn方能参与本次活动。我们将从符合要求：年龄（12岁以上）和计算机配置（至少1.6 GHzCPU, 256 MB 内存, Geforce 3以上显卡，和联网状况为ADSL以上)的读者中选出幸运儿。

WORLD OF WARCRAFT

目录

WARCRAFT

魔兽世界

从半年前我们就已经开始在《魔兽世界》中砍杀怪物、释放魔法了——但很可惜，那只是在美国服务器上的内测版里。2004年11月初，让人望眼欲穿美服公开测试终于来临。我们立刻创建了新的角色投身于冒险旅途中——当然这次同样也有不少新的发现带给各位读者。

麻烦事情一箩筐：还有一个小时飞机就要起飞了！所有箱子都收拾好了吗？留给祖母的报纸准备得怎么样？家里的狗托付给别人照顾不会有什么问题吧？等等！该死的机票在什么地方？旅行本来是休假的好方式，但是身心的疲惫也是常人无法想象的。所以还不如待在家里的电脑前期待《魔兽世界》比较好：在暴雪公司出品的这款在线游戏大作中，你将穿越美丽的森林、草原、湿地和城镇，在自由的旅程里你将享受到难得的放松。我们最近沉溺在《魔兽世界》测试版中，就是为了给广大的读者带来有关艾泽拉斯——这个游戏中最漂亮同时也是最危险的地区的相关情报。

小心！

在《魔兽世界》中，兽族部落（由兽人、牛头人、亡灵和巨魔组成）和人类联盟（由人类、矮人、侏儒和暗夜精灵组成）这两个互相敌对的势力终日在进行着争斗。在游戏正式开始之前，你必须决定进入哪一种服务器：普通服务器上的对立阵营玩家平时无法互相攻击，只有在一方进入另一方城镇并攻击NPC时才能开战，而P vP服务器则可以随时开战，更加激烈残酷。

在服务器选择完毕之后，我们就要从九个备选职业（战士、法师、萨满祭司、德鲁伊、盗贼、术士、圣骑士、牧师和猎人）中选择自己想要扮演的角色了。注意，每个种族都有自己无法扮演的职业，比如矮人就不能修炼法师这个职业。在经过仔细考虑和艰难抉择选定职业之后，终于可以正式开始游戏了！首先出现的是从空中俯瞰我们所选种族家乡的镜头，与此同时会向你讲解相关的背景故事，比如侏儒种族目前居无定所，因为在他们的故乡正有一场可怕的瘟疫在肆虐。

踏上旅程

《魔兽世界》的图像引擎称不上最出色，多边形数也不是最多，但是画面的卡通风格依然非

我们和一个矮人圣骑士一起向一只九头蛇发起攻击。尽管这个等级高达20级的怪物比我们两人中任何一个等级都高，但是两人合力还是可以很轻松地将它杀死。

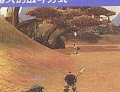
常漂亮，不同长相的怪物出现在各种各样的地形地貌上。在人类的大本营艾尔文森林，我们将在富有田园气息的树林里穿行，为一个农民铲除在他的南瓜田里撒野的土匪。艾尔文森林的东边是一望无垠的大片金色庄稼地，它们是属于西部荒野地区的。在农田的中间还会不时看见起火燃烧的农家小屋，因为西部荒野地区正在遭受邪恶势力的蹂躏。在农田上还可以看见疯狂而危险的傀儡和诡异的稻草人等等。

我们下一站是去什么地方？是要去受诅咒的亡灵盘踞的邪恶教堂？还是要去到处流淌着岩浆，空气中弥漫着硫磺味的恶魔领地？都不是。我们首先要去的地方是人类的城市“暴风城”，在那里有着气势恢宏的大教堂。“大”这个形容词在《魔兽世界》中随处可见，动辄就是上百米的王座大厅，要不就是巨大的矮人英雄雕像。即使只是为了参观这些“风景名胜”，也值得我们把整个游戏世界探索个遍。当然，只是游手好闲还是不行的，我们可以自行在地图的不同区域接受NPC给予的任务，完成之后会有相应的奖励。

永远不会感到无聊

游戏一开始，我们就领取了第一个相对简单的任务。选择扮演亡灵的我们应该将身边纠缠的

猎人的战斗方式









猎人可以在自己要攻击的目标身上施法——这样敌人在遭到远程攻击的时候就会受到更大的伤害。首先用弓箭将敌人缠绕在原地，再派出我们的宠物与敌人近身缠斗，然后我们就可以在远距离用弓箭放心攻击敌人了。等到敌人被解决之后，我们还可以使用“制皮”技能从敌人的尸体上采集到一张皮革。



作为完成任务的奖励，我们可以在六种具有魔法属性的武器中任意挑选一件。



巨大的蝙蝠在亡灵的航线上充当交通工具。

僵尸全部干掉。一旦完成一个任务之后，紧跟着又是一个，然后还有……你绝对不会觉得枯燥或是无事可做。在完成一个地区最后一个任务之后，我们就会被传送到下一个城市。每一个种族都有属于自己的故事，比如侏儒族旅行的目的就是要寻找治病的良药，把饱受肆虐的首都从可怕的瘟疫中解救出来。通过类似的任务和简单的杀怪之后，我们在游戏的初期很快的提升了自己角色的等级——这对于那些刚刚上手的玩家来说无异于是一大福音。因为在本作中，生命值和魔法的恢复速度比较慢，等级太低的话实在很容易挂掉。

游戏中的分支任务也在讲述一个个有趣的故事。一个牛头人酋长要将在自己领地里捣乱的矮人全部干掉。在我们把那些小不点全部杀光之后，牛头人酋长重新找回了自己的武器。比较烦人的是那些具有采集性质的任务：作为兽人我们必须收集20个暴龙的头颅才能顺利完成任务，但是附近区域的暴龙数目本来就不多，再加上还有许多其它同类玩家也在完成同一个任务，常常是暴龙刚一出来就被屠戮一空，你只能再等待五分钟等下一批暴龙出来了。这样算来完成这样一个任务至少要两个小时。用这个时间干点什么不好？！

在《魔兽世界》里你总是有事可做：在完成任务的过程中我们还会在路上遇到新的任务，比如我们扮演暗夜精灵的时候必须去清除一些盘踞在海滩上的鱼人。在前往目标地点的路上我们会遇到一个渔夫，他的船沉没了，而他需要拿回船上的小雕像，于是我们变成海豹，潜入水中帮他拿回了雕像。

动物们的好朋友

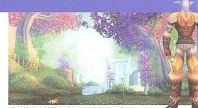
在战斗系统方面，暴雪公司借鉴了其它相同类在线游戏的成功范例，通过点击鼠标右键锁定一个怪物之后，可以通过敲击键盘上的快捷键或是点击屏幕两侧的图标来施展特殊攻击或是释放魔法。每一个职业都会采取自身特有的方式来参与战斗。好比猎人这个职业，你可以驯养一只野生动物（比如狼或是熊），然后它就会和你并肩作战——但是你必须给它喂食，只有这样它才会保持健康的状态并在战斗中继续发挥应有的作用。当你饲养的动物和敌人纠缠并展开近身肉搏的时候，你就可以在远处通过弓箭对敌人进行攻击。在驯兽师那里还可以让你驯养的动物学习更多新的攻击方式。

逐步成长的英雄

随着等级的提高，人物的某

编辑们选择的角色

邋里邋遢的兽人和看上去流里流气的侏儒从来都不在我考虑的范围之内。我更愿意扮演一个清高的暗夜精灵来探索这个世界。而在选择职业这个环节，对喜欢扮演反派角色的我而言，选择一个独行侠式的职业无疑比选择一个法师类职业更合适。所以我选择扮演一个盗贼。



我扮演的盗贼正在“灰色峡谷”侦察地形。

我选择的侏儒术士看上去面目不善，因为他和黑暗邪恶力量订立了契约。当我召唤出来的小恶魔正在用火球向别人进攻的同时，我正在借助黑暗力量准备释放其他暗属性的法术。

我在白雪覆盖的丹莫罗地区漫无目的地闲逛。

首先我比较青睐身体强壮的角色，所以人类角色已经不在我的考虑范围之内了……而强壮的兽人成为了我不二的选择。在选择职业的时候我不会选择诸如魔法师、战士和盗贼这种大路货色：于是猎人这个职业受到了我的青睐——ID就名叫‘Kaliban’。



我很喜欢兽人的聚居点

任务示例


我们扮演的暗夜精灵领取了一个在沙滩的洞窟里收集恶魔头颅的任务。一个矮人圣骑士在旁边帮忙。


我们到达了目标洞穴，在那里我们遇到一个等级高达40级的盗贼，而他也加入了我们的队伍。


我们新组建的队伍将恶魔全部解决掉之后，接下来要做的是是收集它们的头颅。


该死！一不小心我们的盗贼队友挂掉了！他的灵魂不得不回城复活，而其他的队友则原地等待他回来。


终于将其他的恶魔头颅也收集起来了。看样子就算是40级的盗贼想要一个人完成这个任务也是不可能的。



在暴风城的城门前，我们和一个圣骑士展开搏斗。但是在战斗之前我们必须先征得对方的许可。

些属性是会自动提高的（比如力量、敏捷、智力等等）。而在10级之后，每次升级我们都可以获得一个天赋点数以供自由分配。通常每种职业的人物技能树会提供三个分支，像盗贼就有潜行、格斗和暗杀三个方向可供选择。但是很可惜，在测试版中并不是每种职业都拥有完整的技能树——比如猎人这个职业在测试版中就没有技能树。但是据开发小组内部传出的消息称，在正式发售的《魔兽世界》里猎人将拥有近战、弓箭和动物驯养三个发展方向可供选择——听上去还蛮不错的。在技能树里我们可以强化已拥有的技能，也可以学到一些新的技能，但是所有技能的高级版本都必须在训练师那里花费一定的金钱才能学到。这种技能和训练相混合的方式无疑是个不错的创意，最起码它使得培养英雄的过程充满了乐趣，因为你可以完全按照自己的意愿培养自己心目中的理想英雄。比如我们培养的盗贼在战斗方面是个好手，但是在潜行方面的表现就比较一般了（这还是盗贼吗^^）。

是否可以不练级呢？答案是可以。暴雪公司在制作《魔兽世界》的时候发现了一个以往在线角色扮演游戏里共存的老问题：如果一个人长时间不上线游戏，而他的朋友不间断的玩，其后果就是两人角色的等级差距越来越大。但是暴雪的开发人员用一个具有独创性的简单方法解决了这个问题。如果玩家在旅店里选择结束游戏就会自动进入“休息”状态，等他再次进入游戏的时候，会因为休息充分而得到杀怪经验值加倍的奖励——请注意这种奖励只有杀怪得到的经验值才有，完成任务得到的经验值并不会加倍。这样，一个长期不上线的玩家也可以很快的提升角色的等级，避免出现角色等级差距过大的情况。另外还有一个绝妙的设定，通过“炉石”这种物品，我们可以将自己传送回最后一次登记的旅店，尽管这种石头使用



滑稽可笑：一个法师将自己变成一具骷髅并在众人面前跳舞。



在矮人城市铁炉堡和人类城市暴风城之间有便捷的地铁交通可供玩家在两座城之间往来。



在拍卖场里我们可以掏到不少好的道具和装备，现在我们就在找一把称手的匕首。

一次之后必须要等待一个小时才能够再次使用。

3，2，1……归我了！

在教练那里我们还可以学到“烹饪”技能，这样我们就能做出更好的膳食。同样还可以学会“剥皮”技能，从商人手里我们可以买到一种再加工的装备，通过“附魔”这项技能我们可以给这件装备赋予一定的魔法属性——比如说提高角色的最大生命值等等。这种自制的装备可以用交易来换取大量的金钱。还有更酷的设定：在某些城市里还有拍卖所。在拍卖所里我们可以参加竞拍购买自己心仪的物品，也可以将自己的装备拿去拍卖。拍卖的过程可是非常紧张刺激的哦——尤其是在你经过多轮竞拍，最终战胜竞争者买到物品的时候。注意，竞拍成功之后你并不是马上就拿到该物品——它会被通过邮寄的方式寄到你的信箱（在每一家旅店的门口都会有）里面。

而在角色等级达到40之后，我们还可以学习骑术，这样就可以方便地进行长途旅行了——在那之前只能依靠自己的双脚。如果距离稍长的话还要用到船只或是飞行工具（比如狮鹫或是飞艇等）。宏大的飞行场面会持续大约5分钟——但是在同一条航线上来回飞上十次也难免会让人觉得厌烦。

“炉石”的妙用


在旅店里我们可以放松一下，在那里可以保证自己人身的绝对安全。


而使用“炉石”则可以将自己传送回最后一次造访的旅店。

团队合作还是单打独斗

团队合作的时候每一个队员都有发挥自己特长的机会——就像其他同类在线游戏一样。我们的盗贼在隐身的状态下接近一个落单的敌人并开始攻击，然后转头跑向自己的队友，愚蠢的敌人追了过来。于是我们的圣骑士和战士向敌人发起冲锋，而我们的牧师、萨满祭司和德鲁伊则在后面用治疗法术和嗜血术等对作战帮助极大的法术给那些战士予以支持，法师使用火球术辅助攻击，猎人和术士大师命令自己的宠物和召唤出来的恶魔对敌人发起进攻，而刚才逃跑的盗贼则调头从背后向怪物发起致命一击。通过这样的通力合作，玩家们可以很轻易地战胜非常强大的怪物。

但是通常意义上在战斗中扮演辅助角色的牧师和德鲁伊在《魔兽世界》里也可以在不借助别人帮助的前提下进行战斗——前提是装备武器或是使用攻击性的法术。比如我们的牛头人萨满祭司就在自己手持的法杖上施加了法术，他可以像战士一样战斗，而德鲁伊则可以变身为猎豹或是巨熊。这样的设定使得任何一个职业的英雄都可以单兵作战——不过如果你想要享受团队合作的乐趣或是碰上了艰巨的任务的话，还是叫上几个伙伴同行比较好。

未来值得推荐的大作

这次的测试版已经证明，本作在致力塑造游戏氛围的背后，还有一些制作人员挖空心思想出来的好点子保证了游戏性的平衡，从而很好的解决了线上和下线的平衡性。从成熟的升级和技能树设置到拍卖场的设置——我们可以大胆的预测，在解决了测试版中的一些问题之后，《魔兽世界》将成为同类型游戏的顶峰之作！■

在阅读通缉令的同时，我们就自动接受了一个新任务。

魔兽世界

类　别：在线角色扮演　　发售日期：2005年第一季度
开发者：暴雪　　完成度：80%

责编点评：“《魔兽世界》就像一个有着非凡魔力的大扫帚一样，可以把我那些坐在其他办公室的同事们从房间里扫出来，让他们乖乖的聚集在我的椅子后面看我玩。不过我也很理解他们之所以不时发出惊叹的原因：氛围十足的卡通风格，由数不清的小任务构成完整的故事情节，刺激的角色成长过程和气势宏大的场面——这是一款超过了市面上所有单机或是在线角色扮演游戏的作品。”

第一印象：非常好



“魔兽争霸”系列的历史

暴雪公司出品的“魔兽”系列可以说是PC游戏史上的不朽巨著。

我们将向你介绍该系列的背景故事和三部作品。

暴雪的做法很聪明，作为公司出品的第一款网络游戏，暴雪并没有重新创造一个新的游戏世界，而是将《魔兽世界》的游戏舞台设置在公司看家战略游戏作品《魔兽争霸》系列里。这样玩家就省去了很多适应和了解背景故事的时间，也多了很多亲切感。我们将为你追根溯源，讲述一切故事的开始。

故事的开始

兽人部落通过黑暗之门进入了名为艾泽拉斯的人类王国。但是这帮绿皮肤的家伙带来的不是和睦相处，而是烧杀抢掠。在《魔兽争霸Ⅰ》（1994年发行）里你可以率领兽人部落征服人类帝国，也可以作为人类的指挥官率众抵抗侵略。这款即时战略游戏（和Westwood的经典作品《沙丘2》有很多相似之处）混合了资源采集（木头、黄金）、建造建筑物和战斗等要素。但是与《沙丘2》不同的是，本作引入了升级的概念，同时也是业界中第一款支持多人对战的游戏（最多支持4人同时游戏）。

海陆空三线作战

邪恶势力的胜利：在第一作里兽人占领了艾泽拉斯王国，人类不得不逃往临近的洛丹伦王国。在那里，支持人类的高精灵和矮人与支持兽人的巨魔部落也正在展开激烈的大战。在《魔兽争霸Ⅱ》（1995年发行）里你再度面临抉择：是要继续率领兽人部落所向披靡？还是要带领人类背水一战绝地反击？在本作中战斗不单单只是在陆地进行，海洋和天空也同样可以成为战场——大家想必还记得战舰和巨龙大战的场景。《魔兽争霸Ⅱ》还首创了如今已经非常流行的战争迷雾的概念：你不能够看见战场上的每一个角落，只有在自己部队视野范围内的东西你才能看见。在游戏的最后，人类取得了全面的胜利并将战火引向了兽人的领地。《魔兽争霸Ⅱ：黑暗之门》这部资料片（1996年发行）就将战场设定在黑暗之门的另一边，这次轮到兽人抵御来自人类远征军的进攻，而人类则是要试图封闭让兽人进入人类世界的传送门。

不死亡灵的突袭

来之不易的和平：最后人类终于成功封闭黑暗之门，把兽人关在里面。但是在短暂的15年和平之后又爆发了新的战争，这一次邪恶的势力变成了恶魔和亡灵。《魔兽争霸Ⅲ》（2002年发行）里的战争在人类、兽人、亡灵和暗夜精灵之间展开。首先是人类的王子阿尔萨斯与兽人作战。然后他心智起了变化，其结果就是转变阵营，征服了洛丹伦地区并消灭了高精灵。兽人则飘洋过海来到卡利姆多大陆，在那里有幸存的人类势力，暗夜精灵也隐居在那里。在暗夜精灵的故乡被恶魔摧毁之后，三方势力一起战胜了恶魔。在《魔兽争霸Ⅲ－冰封王座》（2003年发行）里面，亡灵的叛变者们将阿尔萨斯王子逐出了洛丹伦，但是他却与冰封王座中的巫妖王合而为一，获得可怕的力量。



魔兽争霸Ⅰ：兽人的投石车正在攻击人类的建筑。

《魔兽争霸Ⅲ》混合了即时战略和角色扮演游戏的要素（比如英雄可以获得经验，升级后还可以学会新的技能）。卡通风格的游戏世界给人赏心悦目的感觉。不管是戴着头盔的山丘之王还是侏儒驾驶的机器人都给人以一种可爱的感觉。这种风格延续到了三年后出品的《魔兽世界》中——在那里你将和熟悉的敌人展开新的战斗！

暴雪的历史

《魔兽争霸》、《星际争霸》、《暗黑破坏神》：任何一个听到“暴雪”这个名字的人头脑里都会马上闪过这三款在业界中取得巨大成功的经典大作。而作为游戏开发公司的“暴雪”，在业界中也是无人不知无人不晓。这个位于美国加利福尼亚的游戏公司在1991到1994这段时间里名为Silicon & Synapse，在那个时候他们还同时为任天堂公司的超级任天堂主机（即我们通常所说的SFC）开发游戏。1994年2月到4月公司曾经短暂的使用过“混沌工作室”(Chaos Studios) 这个名字，然后更名为我们熟知的“暴雪”（Blizzard）并沿用至今。下面的表格就是暴雪开发的所有游戏的总括。

时间	作品名
1990	指环王：护戒同盟
1992	失落的维京人
1993	摇滚赛车 (SFC, GBA)
1994	魔兽争霸Ⅰ：兽人与人类
1994	超人的死亡与归来 (SFC)
1994	黑暗王座 (欧洲名: 黑鹰)
1995	正义同盟黑暗力量(SFC)
1995	魔兽争霸Ⅱ：黑潮
1996	魔兽争霸Ⅱ：超越黑门
1996	维京人的归来
1996	暗黑破坏神
1998	星际争霸
1998	暗黑破坏神: 地狱火
1999	星际争霸: 母巢之战
2000	暗黑破坏神Ⅱ
2001	暗黑破坏神Ⅱ：毁灭之王
2002	魔兽争霸Ⅲ：混沌之治
2003	魔兽争霸Ⅲ：冰封王座

现在暴雪公司除了正在开发《魔兽世界》之外，还在为Xbox开发一款名为《星际争霸：幽灵》的家用机游戏。还有两个小队（其中包括《暗黑破坏神》系列的制作人）正在秘密的开发一款新作。我们推测很有可能是《暗黑破坏神Ⅲ》或是《星际争霸Ⅱ》！

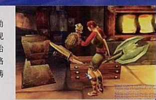
从0级到34级

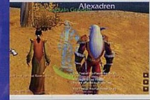
英雄是这样炼成的

再伟大的魔法师也是从一个菜鸟开始的。现在我们要为你讲解一个名为“Mahra”的34级女巫成长过程中最刺激的几个阶段。



第11级：和我的朋友Amrith一起完成了几个任务并勘查清楚了新地区的情况。在我们挖掘的过程中，Amrith发现了一条铜矿脉。首先我们解决了一帮流氓，然后Amrith开始挖掘矿石，因为她的第二职业是矿工。我们在返回家乡的路上在“黄金郡”稍作停留，在那里Amrith将挖出的矿石锻铸成武器。





第15级：在西部荒野地区的海岸线附近有一个小岛，在小岛上有一个灯塔。Grayson船长的游魂在那里游荡：因为他和他的船只就在那里沉没。要想使他安息需要完成几个任务。我们当然愿意帮忙。如果我们给他带回几片鱼人的鳞片，还会有意外的惊喜。赶快返回陆地上找去吧！





第19级：我们加入了一个五人组成的强大团队，向位于西部荒野境内的死亡矿井进发。在那里躲藏着大恶棍Van Cleef，他手下有数不清的矿工、小恶魔和海盗。甚至还有被小恶魔驾驶的威力十足的矿工机器人向我们进攻——好在人多力量大，不算难应付。在矿井的深处还会发现恶魔车间。我们沿着隐蔽的小路向矿井的深处进发，在路上还必须和数目众多的小恶魔战斗。





第24级：鉴于我已经完成了死亡矿井的任务，对那里面的地形比较熟悉，我决定帮助那些没有经验的英雄摆平Van Cleef这个恶棍。事情进行得非常顺利，一个同伴甚至找到了一支鹦鹉并把它送给了我。然后我动身前往“黑暗郡”，在那里我需要揭开Stalvan失踪之谜：他突然消失得无影无踪，只剩下了日记。在别人的帮助下我顺利地完成了调查工作。





第34级：我很同情那些生活在铁炉堡里的侏儒族难民们，所以我决定帮助他们夺回居住地。但是这个任务并不容易完成：只有在工会同伴Mokylock和另外两个伙伴的帮助下我才有可能成功。等我们到达目标地点的时候，发现除了很多预想中的敌人之外，还有几个粘土巨人！而一架古旧的侏儒联合挖掘机给我们带来了巨大的惊喜：我们在泥土里找到了一颗价值连城的珍珠——发达了！




Kirgit
a forgotten guardian hits Dreatoo for 19 points of crushing damage.
a forgotten guardian hits Dreatoo for 24 points of crushing damage.
Merchant Aedre says,"Welcome! What can I help you with?"
You have entered The Baubbleshire.
Cullvin Toetwister says,"The world is round. It's round I say, as well it should be!"




Greetings, friend Scrabe! We have the finest supplies to fill your adventuring needs.
Merchant Aedre

开发公司：Sony Online Entertainment 发行公司：游戏橘子 游戏类型：角色扮演 预定日期：2004年秋季（北美）
基本配置：CPU 1GHz以上、内存512MB以上、DirectX9、64MB显存以上显卡、声卡、16速CDROM或DVDROM、硬盘空间6GB以上

无尽的任务II
EverQuest II

索尼娱乐在线公司最新推出的在线角色扮演游戏《无尽的任务II》将向《魔兽世界》发起挑战并展开激烈的角逐。是的，这款游戏有着漂亮的外衣，这使它有了挑战的资本，而掩盖在它背后的游戏理念将会让你觉得既亲切又熟悉……但也同样显得有些陈旧。

也许你会爬上一座险要的高山，也许你将钻入漆黑的地洞，也许你会去探索鬼魂出没的墓地——不管你在哪里冒险，你都要遵循开发者为这款游戏制定的古老规则，而其中有一项规则是永恒不变的：“让玩家们接受苦难的洗礼，哪怕是丝毫的苦难也会成为他们踏上英雄之路的基石！”这正是索尼公司在这款游戏中所要呈现给玩家们的。《无尽的任务II》向我们展现了一个美丽得不可思议的神话世界——雄伟的城市、庞大无比的怪物以及英勇善战的英雄们。此外，这款游戏在系统设计上也非常出色，正因为如此，我们才能耐着性子在游戏中反复搏杀。

在《魔兽世界》中，你只要简简单单地点击鼠标就可以开始你的英雄之旅，朝着你的目标前进；但是在《无尽的任务II》里，英雄的诞生并不是一件简单的事，这是一个漫长的过程。你首先要从16个种族中选出一个人物，然后确定他的性别，紧接着是一些身体特征：比如说，是长鼻子还是短鼻子？眼睛的颜色？单眼皮还是双眼皮？是不是厚嘴唇？颧骨的特征是什么？毛发的颜色？是否要留头发？年轻的，还是老练的？我们要花上将近一个小时的时间安排这一切，你每做一次相关选择，屏幕上都会显示选择结果。此外，还要选择这些人物各种各样的战斗能力，最终的结果是：在游戏中不可能会出现两张相同的面孔。

在做好了准备工作之后，接下来你需要确定你扮演人物的出生地点，是奎诺斯？或者是自由港？奎诺斯是善良阵营的故乡，侏儒或者高精灵在这里将生活得非常快乐；而自由港则更容易接受邪恶派别的生物，比如说黑暗精灵或者是蜥蜴人。在游戏一开始，你的立场是中立的，但是随着游戏的进展，你需要在面对不同情况的时候作出选择，而无论你作何选择，你的游戏历程都是差不多的。当你在地图上占据一席之地以后，你就可以在城门外的小旅馆里获得一个房间。当你达到了一定的等级之后，特别是在完成技能升级或者是完成了某项任务之后，你将被允许进入高墙，并且在里面施展自己的才华。

你会进入某座城市之中，并惊叹于它的宏伟、华丽和复杂。宫殿、市政大厅和庙宇都清晰地展现在你的眼前。在城市的每一个角落都有无所事事的NPC在闲逛，你可以和他们进行对话，内容也许是毫不经意的闲谈，也许是向你传达任务的信息。游戏中的角色一般都有自己特有的声音，这些都是真人效果的发音。他们不仅能够阅读，而且可以聆听从敌人那儿会传来些什么信息。甚至有些陌生的NPC会主动向你攀谈。在一条幽暗的小巷里面，你会碰上一个陌生人，他会向你提供一些建议，并且会帮助你将走私的物品运到码头。有意思的是，当你向这些人慢慢接近时，他们会不断地说出同一句话。

在这款游戏中，所有的任务都可以归结为下面的两种类型：“消灭怪物A，获得物品B”以及“进入某地C，获得物品D”。借助于普通技能和专业技能，你将有效地击败敌人，并从他们身上获得你所需要的东西；而这一切的完成，仅仅是依靠点击相关的按钮。在Baubbleshire城的旅程中，我们就感受到了《无尽的任务II》给我们带来的无限魅力。在游戏中，一个侏儒会向你发牢骚，说她的蛋糕被别人偷了，而你就要帮她寻找这份美食，从出发地向着东面的方向前进，最后你将会发现一个小男孩，他的身上散发着一阵香味。在我们的一再追问之下，这个小男孩最终承认了他做的坏事，并请求我们的原谅；作为这项工作的报酬，我们将会获得12块小蛋糕，这样就能增加食物储备，进行下一步工作了。



《无尽的任务II》的色彩效果可以说制作得非常漂亮，而且看起来并不单调。不过在运行这款游戏的时候，我们仍旧发现了程序设计和游戏模式上的一些问题。最令人感到遗憾的是内存上出现的问题，以及频繁得让人不爽的过ZONE方式。特别是在那些小城市中进行切换的时候，这种不适感会特别加重：比如从Nettleville Hovel步行到Baubbleshire，我们必须进行四次载入。而当我们乘船进入城市时，则只需要载入一次。这样的结果无疑会消耗过多的时间，并且对游戏的流畅性也会造成一定的影响。我们希望索尼公司能够根据实际情况删去一些过于繁琐的载入程序，至少在载入时间上让人不会产生过多的烦感。

这款游戏很容易就能上手，一流的画面效果和设计出色的NPC把我深深的吸引进了游戏世界。在经过几个星期之后，我才从对这款游戏的痴狂中清醒过来。就现在所取得的资料来看，《无尽的任务II》不得不说是一款很经典的在线角色扮演游戏，在同类的游戏中也是居于领先地位的。对于这款游戏，我只是有一个小小的愿望，希望索尼公司能在游戏的开发中注入更多的创新意识，而不只是在《无尽的任务》的基础上作一些表面渲染，因为它已经花了太多的心思去经营这款在实质上毫无创新感的游戏了。■

文/小里



Mahra
Goblin Tinkerer
Aavege
Akael



开发公司：Square Enix　发行公司：Square Enix　游戏类型：角色扮演　预发日期：未知（国内）
推荐配置：PIII 800 更高、128 MB 内存、4X CD-ROM，32 MB 显卡、6000 MB 硬盘、DirectX v8.1

最终幻想XI Final Fantasy XI



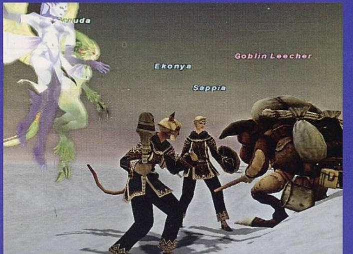
继在日本和美国大获成功后，《最终幻想XI》又一次以全姿态登上了欧洲大陆（包括两个首次出现的扩充资料片），这些资料片提供了三种新的职业和一些全新的区域，都在随游戏附送的手册中进行了描述，当然你也可以依赖其他的玩家提供的攻略获得帮助。不过相信国内的玩家都和我一样的在期待——既然国内的网络游戏市场这么火爆，为什么没有人将它引进中国呢？

游戏中一共有五个种族可供选择，并提供了六种主要职业（战士、僧侣、黑魔法师、白魔法师、红魔法师以及盗贼）等待着你的选择，每一种职业都有自己独特的特点和能力。从18级起，你可以学习一个附属职业，这就让战士与白魔法师的组合成为可能。而一些附加的职业比如骑士则同游戏的探索模式有关。在游戏的空闲时间，你可以和别人一起捕鱼、采矿、种植植物。六个制造公会一直都在召集着自己的会员：不管你是否愿意成为铁匠、裁缝、炼丹术士、木工、金匠或是皮匠。如果你成为其中一员，就可以把自己制造的产品拿到拍卖场或私人集会上卖掉，或者你也可以把他们收藏在家里。在你的财产清单中，这些物品只是一种象征，并没有别的作用。而游戏中的极品装备的数量是有限的，毫无疑问那将是最高等级的英雄的标志。

《最终幻想XI》的系统可以分为任务和探索。探索模式常常是把A物品送给人物B，而任务模式则把游戏中的四块大陆都联系了起来。在你成功完成任务消灭怪物后就能够获得一些点数。这样你就可以提高你的等级，换取武器、装备、物品。这听上去很不错，但在游戏一开始，你都不得不去作那些不是很有意义的练级，直到你真正的进入游戏情节当中。和《魔兽世界》不同，缺乏大气的探索模式使你只能在相对很小的区域里活动。当你和别的玩家约定见面，而在那个区域有很强的敌人存在的话，你就要当心不要在前往那儿的途中挂掉。对于新手来说，虽然有些枯燥和浪费时间，不过在一开始多积累成功的经验是至关重要的。

游戏中所有的战争都是即时的：你的敌人各个都很精明，所以你应该使用魔法物品或是根据各种职业的特性选择战斗方式，而这些在游戏中或是指导手册里并没有现成的指点。敌人会一直跟着你跑到过ZONE的边缘，只有当你进入一个新ZONE，你才能从怪物的追杀中逃出。当相隔一段距离的时候，游戏中的人物和怪物都会消失在迷雾中，这一点使得游戏显得非常真实。比如当你的一个朋友在湖的另一边和怪物战斗时，你只能听到他的战斗的声音，也许他力不从心开始呼救，但等你跑到他的位置时，将发现他早就挂在地上了。要知道，这毕竟是一款两年前推出的游戏，所以其综合表现还是相当不错的。比如怪物图像的纹理，变化丰富的风景，只是动听的背景音乐实在太少了一点。





不管是在PC还是在Playstation2上，所有的玩家都共享一个服务器，在登录的时候服务器会自动选择将你放在某个世界。《最终幻想XI》是一款适合和朋友们一起玩的游戏。怎么玩？你可以在游戏中购买一个世界护照，这样你就可以邀请你的每一位朋友进入你的世界，或者在一个新角色生成的时候将他删除，直到你和你的朋友们在同一个服务器上登陆。每位人物每个月的基本费用是12.95美元，以后每增加一个人物要多付一美元，这还真是有够贵的。如果玩家有什么问题，可以向游戏高手或是游戏老师请教。如果你不会说日语，也可以使用自动的英语翻译。

需要注意的是，《最终幻想XI》最初是为Sony的Playstation2开发设计制作的，所以你不必为少得可怜的分辨率叹息，你只能通过镜像工具来加以调整改进。用鼠标和键盘来控制游戏非常麻烦，要么在鼠标键盘上换来换去的控制，要么你也和我一样在USB接口上接一个PS2的游戏手柄。

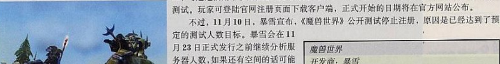
《最终幻想XI》是一个庞大繁琐的娱乐系统：在你享受到游戏乐趣之前，你必须要经历漫长的练级过程。当然网络游戏通常都是这样，不过游戏可以再多一些探索地图，这样我们玩起来才有更多的动力。当然，玩家们的交流是游戏的最大乐趣之一。总之，大约要玩50个小时候之后，你才会体会出这款游戏独特的魅力。■　文/su

本月特别推荐网络游戏

没有人可以拒绝暴雪

我想这一定是全球玩家最为瞩目的消息。

11月5日，暴雪正式宣布《魔兽世界》将于11月23日在北美发行，同时发行的还有澳大利亚和新西兰。北美《魔兽世界》建议售价$49.99，包括1个月免费；典藏版建议售价$79.99，也包括1个月免费；收费方式有3种：每月$14.99，三个月每月$13.99，半年每月$12.99，可通过信用卡和购买游戏卡支付。同时，暴雪还宣布11月8日开始魔兽世界免费公开测试。玩家可登陆官网注册页面下载客户端，正式开始的日期将在官方网站公布。



不过，11月10日，暴雪宣布，《魔兽世界》公开测试停止注册，原因是已经达到了预定的测试人数目标。暴雪会在11月23日正式发行之前继续分析服务器人数，如果还有空间的话可能还会重开注册。

这个世界就是这样，有令人欣喜的，也总有令人遗憾的。

魔兽世界
开发商：暴雪
运营商：第九城市
官方主页（北美）：http://www.worldofwarcraft.com/
公测时间（北美）：2004年11月8日
客户端大小：2GB
推荐理由：《魔兽世界》公测

不能没有了希望

《希望Online》是在2000年面市的PC Package游戏《Seal》的背景下制作的，游戏构造了一个类似于上帝造人的背景故事，有第一天第二天第三天，有星星太阳大地树木，也有爱与正义。

游戏以明亮的色彩进行搭配，采用童话般的全3D卡通风格，玩游戏时仿佛置身于梦境般的卡通世界中。游戏的特色在于其独特的攻击方式，轻松搞笑的概念贯穿于整个游戏中，生动幽默的小动作和肢体语言以及无厘头的招式让玩家乐不可支，游戏除了技能攻击外还有两种攻击模式，一是Combo攻击，游戏其实不光是简单使用鼠标来点选怪物，还可使用键盘的特定按键来展现不同的Combo攻击。因此玩家除了能施展一般攻击的打斗与砍杀之外，还可使用Combo键来施展回旋攻击、跳跃攻击、连续攻击等的特殊战斗技能；二是合体攻击，合体攻击必须要有2到3位玩家来同时施展，例如骑士正在施展必杀技时，旁边的魔法师可施展提高攻击力的魔法，使骑士的能力提高2倍以上。

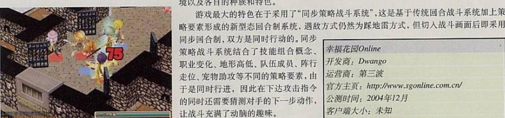


希望Online
开发商：韩国Grigon Entertainment
运营商：光宇华夏
官方主页：http://www.sealonline.com.cn/
公测时间：2004年11月10日
客户端大小：385MB
推荐理由：亮丽的卡通风格

Dwango小组再度出击

《幸福花园Online》的开发班底是《石器时代》与《魔力宝贝》的开发小组Dwango，同时也是日本Sammy跨足MMORPG的第一款作品。游戏的背景故事设定在一个名为"布雷塔利亚"的大陆上，玩家共有5个国家可供选择，每个国家都拥有各自的历史背景和地理环境以及各自的种族和特色。

游戏最大的特色在于采用了"同步策略战斗系统"，这是基于传统回合战斗系统加上策略要素形成的新型态回合制系统，遇敌方式仍然为踩地雷方式，但切入战斗画面后即采用同步回合制，双方是同时行动的。同步策略战斗系统结合了技能组合概念、职业变化、地形高低、队伍成员、阵行走位、宠物助攻等不同的策略要素，由于是同时行进，因此在下达攻击指令的同时还需要猜测对手的下一步动作，让战斗充满了动脑的趣味。



幸福花园Online
开发商：Dwango
运营商：第三波
官方主页：http://www.sgonline.com.cn/
公测时间：2004年12月
客户端大小：未知
推荐理由：同步策略战斗系统

本月推荐免费网络游戏

墨香
开发商：韩国 esofnet
运营商：腾武数码
官方主页 http://www.moxiang.com.cn
公测时间：2004 年 10 月 21 日
客户端大小：221M

封神榜
开发商：金山
运营商：金山
官方主页 http://fs.kingsoft.com/
内测时间：2004 年 9 月
客户端大小：530MB



开天
开发商：韩国 Vansoft
运营商：奥美
官方主页 http://www.ktonline.com.cn
内测时间：2004 年 3 月 31 日
客户端大小：400MB



航海世纪
开发商：蜗牛电子
运营商：游戏蜗牛
官方主页 http://www.hanghai.com/
内测时间：2004 年 10 月 1 日
客户端大小：1.1G



星际 Online
开发商：SONY 网络娱乐
运营商：坤迈网络
官方主页 http://planetside.coolman.com.cn/
内测时间：2004 年 9 月 1 日
客户端大小：1.5G



密传
开发商：韩 HanbitSoft
运营商：欢乐数码
官方主页 http://www.tantracn.com/
内测时间：2004 年 7 月 26 日
客户端大小：未知



天外
开发商：雷爵资讯
运营商：九城
官方主页 http://mo.the9.com/main.htm
公测时间：2004 年 9 月 6 日
客户端大小：536MB



非常三国
开发商：盘古软件
运营商：前网科技
官方主页 http://www.3konline.com
内测时间：2004 年 10 月 1 日
客户端大小：575MB



赤龙剑心
开发商：万马网络
运营商：万马网络
官方主页 http://www.dragonheart.com
公测时间：2004 年 11 月 1 日
客户端大小：106M



飞飞
开发商：AEONSOFT
运营商：网易
官方主页 http://ff.163.com/
内测时间：2004 年 9 月
客户端大小：635K



网络三缺一
开发商：冠网
运营商：冠网
官方主页 http://www.3q1.com.cn/
公测时间：2004 年 9 月 1 日
客户端大小：65MB



刀剑 Online
开发商：像素软件
运营商：SOHU
官方主页 http://bo.sohu.com/
公测时间：2004 年 7 月 4 日
客户端大小：352MB



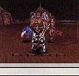
倚天 II
开发商：韩国 YMIR
运营商：中广网
官方主页 http://www.yt2.com.cn/
公测时间：2004 年 11 月 18 日
客户端大小：262M



希望 Online
开发商：韩国 Grigon Entertainment
运营商：光宇华夏
官方主页 http://www.sealonline.com.cn
内测时间：2004 年 11 月 9 日
客户端大小：385M



奇侠
开发商：韩国 Taewool
运营商：赛维创世
官方主页 http://www.xonline.com.cn/
内测时间：2004 年 4 月 3 日
客户端大小：340MB



幸福花园
开发商：Dwango
运营商：第三波
官方主页 http://www.sgonline.com.cn/
内测时间：2004 年 11 月
客户端大小：550MB



网络游戏秘技

密传

实用度

刺客致命攻击时机的小技巧

在怪物被攻击时，有时候周身会出现粉红色的光环在旋转，如果你在这个光环最亮的时候使出致命攻击，暴击的可能性十之八九。在出现光环的时候应该是用技能攻击就会出现暴击，不仅限于致命，比如吸血之类的都会暴击，而普攻这时候不一定暴击。而且只有在出现光环的时候，技能攻击时才会发生暴击。光环有个时间，也就是连续击打3、4下的时间，抓紧时间可以先致命后吸血，都是黄色的。



航海世纪

实用度

不遇海盗的方法

方法很简单，组队，别急。组队有1个要求的：队长不能装运任何货物！商人门可以找齐几个人一起，找个开快速型战船的人，组对。付他些钱，让他当队长跑商。路上绝对没海盗干扰，而且速度还要提高很多，具体多少就的看队长的船的速度了。



航海世纪

实用度

窗口游戏的方法

D:\VoyageCentury\voyage下的voyage文件是修改窗口的文件

```
modulespath=dll\
full_screen=0
;screen_x=800
;screen_y=600
screen_x=1024
screen_y=768
lockable_back_buffer=0
screen_bpp=D3DFMT_X8R8G8B8
texture_degradation=0
;controls=pc_controls
;controls=pcs_controls
program_directory=PROGRAM
run=test.c
```

full_screen=0（这句的意思是是否窗口化游戏0代表是1代表全屏）

screen_x=1024

screen_y=768（这句是窗口化的窗口大小）



天堂II

实用度

两个杀外挂的好办法

先说一个通用的办法。在外挂一起组队打怪的时候去拉个亚龙火车，反正亚龙飞得慢打不到自己。等外挂开始一起打亚龙的时候，拉着火车从他们中间穿过去。因为自己跑得快，亚龙飞得慢，所以会落开一段距离，这样就对了。等自己跑过去了一会儿后亚龙也就飞到外挂附近了，因为外挂正在打亚龙，跟着自己的亚龙火车也就一起围攻外挂了。接下来发生什么大家就可想而知了。

另外一个适用于巫师朋友。在外挂坐下来休息的时候，这时候也是他最弱的时候，拉几个亚龙到他上面，一个一个的催眠。这样外挂的头顶上就有了一颗定时炸弹了。将亚龙全部催眠后立刻跑到一边等着亚龙一个个的醒来，因为自己离的远了，所以当亚龙醒来的时候会攻击离自己近的目标，也就是外挂。同时自己也可以再拉一队亚龙给予火力支援来加速外挂的死亡。这个方法不仅适用于主动怪，群体怪也可以，在外挂周围睡几个群体怪，当外挂休息完毕后会起来自动打怪，也就是身边睡的群体怪，当外挂打了第一个怪以后，其他群体的也回过去帮忙，这样一来嘿嘿……

当然，终级致命武器还是拉boss，别管你是谁，都得死boss手里。

天堂II



实用度

矮人村多玛时间表

12:15—米矿坑—12:45—废矿坑—01:15—东北海岸—01:45
01:45—米矿坑—02:15—废矿坑—02:45—东北海岸—03:15
03:15—米矿坑—03:45—废矿坑—04:15—东北海岸—04:45
04:45—米矿坑—05:15—废矿坑—05:45—东北海岸—06:15
06:15—米矿坑—06:45—废矿坑—07:15—东北海岸—07:45
07:45—米矿坑—08:15—废矿坑—08:45—东北海岸—09:15
09:15—米矿坑—09:45—废矿坑—10:15—东北海岸—10:45
10:45—米矿坑—11:15—废矿坑—11:45—东北海岸—12:15

神话

实用度

宝石合成药水详解

绿宝石碎片＋小蒸馏水＝解除药水；红宝石碎片＋小蒸馏水＝治愈乐水；白宝石碎片＋小蒸馏水＝攻击药水；黑色月亮碎片＋小蒸馏水＝防御乐水；蓝宝石碎片＋小蒸馏水＝魔力药水；小绿宝石＋中蒸馏水＝解除药水；小红宝石＋中蒸馏水＝治愈乐水；小白宝石＋中蒸馏水＝攻击药水；小黑色月亮＋中蒸馏水＝防御乐水；小蓝宝石＋中蒸馏水＝魔力药水；绿宝石＋大蒸馏水＝解除药水；红宝石＋大蒸馏水＝治愈乐水；白宝石＋大蒸馏水＝攻击药水；黑色月亮＋大蒸馏水＝防御乐水(L)；蓝宝石＋大蒸馏水＝魔力药水



传奇3G

实用度

武士新技能在PK中的妙用

乾坤大挪移和斗转星移对武士来说，可以说是大大弥补了武士PK的不足。我简称这两种技能是害人绝招和偷袭绝招。为什么这么说，乾坤大挪移可以把自己和对方的位置互换，嘿嘿，PK中如果你打不过对方，在对方追着你跑的时候，你就和附近一个比你等级低的玩家(等级最低最好，血越少越好)互换位置吧，哈哈，害对方犯杀人罪，气晕了。如果看哪个道士不顺眼，就和他边上的宝宝互换，一个双莲月就把他秒了，真是死不瞑目呀，可怜的狗狗成了帮凶！斗转星移就更厉害了，可以把等级比你低的玩家吸到你边上来(很大的机会对方会卡住)，秒他就容易了。法师和道士不是跑得快吗？这下只有5555的份了~



剑侠情缘Online

实用度

救小涓任务解法

等级40级以上，声望5级(180点)或以上可接此任务。

1、在龙门镇遇到正在哭泣的孙家嫂子。

2、看来从孙家大嫂这里问不到什么，去问问别人吧。找到愁眉苦脸的孙二郎。



3、选择“自告奋勇去救人”接受任务。

4、来到古阳洞，打败强盗头目“妖刀”赵方，得到一把钥匙。

5、原来钥匙是用来控制机关的，而黑牢则必须通过机关设置到与赵方设定一致方可打开。

6、终于打开黑牢，救出了小娟。把她送回龙门镇孙二郎处。孙二郎会送你灵药，服下灵药，你的潜能增加了1点。

妖刀的3个坐标：193/209；201/211；204/206

四个机关的坐标：201/202；202/202；211/209；208/210

梦幻西游

实用度

跑商好路线

地府买——北俱卖——回傲来买——长寿卖——长寿买——长安卖——交票。如果发现行情不好，可以重复一遍傲来——长寿这个环节。

推荐去这些人这里跑：

长安的商人NPC坐标：长安货商(395,170)，长安商人(302,109)

长安商品能买进的价格：佛珠7000以下；扇子3800以下；武器4000以下。

地府的商人NPC坐标：地府商人(88,11)地府货商(65,61)

地府商品能买进的价格：首饰4300以下；纸钱3000以下；夜明珠8000以下。

北具的商人NPC坐标：北俱商人(167,36)北俱货商(158,118)

北具商品能买进的价格：人参7500以下；铜油4000以下；铃铛4000以下。

傲来的商人NPC坐标：傲来商人(185,105)傲来货商(91,106)

傲来商品能买进的价格：帽子3000以下；酒3500以下；蜡烛1800以下

傲来→花果山→北具长寿的商人NPC坐标：长寿货商(87,21)，长寿商人(141,49)



长寿商品能买进的价格：面粉3000以下；鹿茸7000以下；符5000以下

天翼之链

实用度

新翅合成方法

1、地点：四大城镇杂货店

2、合成前提要素：必须将“特库拉依翅膀”处于可在合成的状态，可以使用因克利特滚动条增加特库拉依翅膀的合成次数，才能进行合成。

3、合成方法：特库拉依翅膀＋剪刀(合成费用10万seed)=小普拉蒂娜翅膀。(特别注意：合成并非每次都会成功，若合成失败，“特库伊拉翅膀”有可能会消失。)



4、剪刀取得方式：至幽冥洞窟二楼的隐藏洞窟，打一只boss级怪物(黑暗教皇)，每6个小时出现一次，可由其身上随机取得。

开发公司：Nexon 运营公司：世纪天成 游戏类型：3D 卡通 RPG
是否收费：否 官方网站：http://www.luoqi.com.cn/ CPU：Pentium III 500 内存：128MB 以上 显卡：16 兆显存 硬盘：300~500MB

《洛奇》图画美丽之旅

Mabinogi

2002 年于 Kamex 公开的 Nexon 公司之洛奇不仅在韩国国内大受欢迎，而且凭借独特的游戏理念，在日本玩家群中也拥有十分高的期待度。可是一晃 2 年过去了，开发公司却一直没有放出新的游戏开发进度。就在大家的注意力慢慢被天堂 2、WOW 等 3D 巨作吸引之时，网络上却流传出了一段神秘的卡通视频——就是这段洛奇的游戏画面，凭借独特唯美的画风，又升起了大家的热情……

随心所欲的人物养成系统

在《洛奇》的世界里，玩家在进入游戏的时候，可以在一定的范围以内（10－17 岁）随心所欲的自由选择角色的年龄。而且这个年龄是与玩家的身高和体型紧密结合在一起的。很显然，选择 10 岁的你要比站在你身边选择 17 岁开始的玩家会矮小不止一个头。所以这充分的满足了玩家"扮演自己"的快感。你要是喜欢卡哇伊的装扮，自然可以从 10 岁开始打扮自己的角色，如果你对高大威猛情有独忠，完全可以选择 17 的 GG 来精心养育。

在你选择完人物的初始年龄以后，就可以在《洛奇》的世界里尽情的冒险了。在这个世界里，角色的年龄会随着游戏时间的进行而不断增长。不过达到 18 岁以后，虽然年龄会继续增长，但是身高就不会继续发生变化了。每次年龄的增长，都会使得玩家的自身属性得到提升。



而在《洛奇》的世界里，一个月的时间是 40 天（游戏中的昼夜计算），一年则是 280 天，实际上，换算成真实世界里的时间，差不多 1 周就是游戏中的 1 年。你登陆游戏后，系统会显示出当天的游戏日期。

丰富多彩的角色战斗系统

《洛奇》的战斗系统也是很有特色的，在战斗中，怪物不仅不会逃跑，还会一直追着玩家打，而且与玩家一样，怪物同样拥有攻击、防御、重击、反击等丰富多彩的模式。在强大的 AI 配合之下，这些怪物的攻击方式也许会让你目瞪口呆的。而且更加另人惊讶的是，不同种类的怪物，也会发生争斗的。比如在村庄附近游荡的狐狸，要是发现了在村庄边缘活动的小鸡，它可是会主动的上前攻击的哦。

还有不得不提的一点，就是很多怪物在遭受攻击的时候是会出声说话的哦，这比以往砍树桩似的练级进步多了，不过怪物目前的语言好象还是无法让玩家听明白（韩语啦），据说这可能关系到怪物下一步使用的战术。

力丽滋营的食物料理系统

游戏中的角色有一个叫做饱食度的属性，它会随着时间推移而不断降低，如果肚子太饿是会影响到砍柴、剪羊毛、学习技能或者攻击等动作的效率。当然，这个时候我们的玩家自然会想起一个单词——吃饭。但是吃的食物又会影响到你的体型。

定时进餐是会使得饱食度保持在一个比较平稳的状态，而料理食物的方法也是多种多样的，比如抚摩母鸡会使得母鸡产下鸡蛋，然后鸡蛋可以直接食用，也可以进一步的去合成美味的料理。还有某些特



《梦幻之星在线》

《梦幻之星在线》是SEGA公司面向PC用户开发的系列作品之一，其实就是NGC版的改良版而已，增加了不少新的任务……



《希望Online》

记得China Joy上那个可爱的大兔子吗？没错！希望Online内测了。可爱又不失搞笑的网络游戏，你会珍惜么？



《冒险岛》

在现在的Online Game里，弓箭手已经成为一个不可缺少的职业，玩家们也渐渐开始对这个职业产生浓厚的兴趣。

定生产出的料理可能会有意想不到的功能与效果。

如影随形的知识学习系统

游戏开始的时候，角色就会随身携带着一本书籍。可见学习在这个游戏中的重要性。绝大部分的技能都是需要在书本上才能学到的，而且学会之后，我们还需要经常的进行练习才能融会贯通。

技能分为从F级开始往上到A级甚至更高9~1的等级，技能的等级越高效果自然越大，威力越强，而且消耗的体力也会较少。升级技能除了需要AP点数外，还有独特的升级要求，比如防御升级会要求你施展防御或者攻击防御中的怪物特定次数来取得升级资格等，十分的具有游戏性。

赋有创意的NPC好友系统

在游戏中，有一种独特的东西存在，它的名字叫做“礼物”，既然是礼物，那么总是要送人的吧。对了，你可以把这些礼物送给NPC，呵呵，有意思吧。更有意思的还在后面呢，如果你运气不错，或者某个NPC对你有点好感，那么在你送去礼物的同时，也许就会打开某个隐藏的对话框，从而学会某个新的技能或者接到某个神秘的任务哦。

神秘有趣的作曲演奏系统

你可以在购买了乐器跟空白乐谱的情况下，把你自己喜欢的曲子或者是完全自己创作的全新的曲子写在乐谱之上，然后籍乐器来演奏出来。这样在你周围的玩家，都能够听到你的演奏。而玩家的谱曲的技能越高，所能写的乐谱的长度也就越大。而且还能从最初的单合弦演奏变成美妙动听的多合弦音乐。在韩服的官方网站上，还开通了在线作曲的功能，玩家能够在网站上完成曲目的编排。

作曲演奏系统的存在不仅仅是娱乐而已，由于游戏中存在吟游诗人的角色，不难想象，以后特定的乐曲应该能给玩家特定的影响，让玩家能够自由的吟唱喜欢的歌谣，配合自己所编写的词曲，完美扮演一个吟游诗人的角色。

数目庞大的称号系统

在游戏中，如果你做出了一些很了不起的事情，系统就会给你相应的称号。比如你要是能够空手杀死了熊（《洛奇》世界里十分厉害的怪物），那么你可以得到“空手杀熊”的称号，这些称号绝对不仅仅是你拿来显摆用的，在你冠上“空手杀熊”这个称号后，你的属性也会会发生变化。

自由冒险的封印石系统

冒险的地图大小一般来说是衡量一个游戏可玩度的重要标志，在《洛奇》中，各个地图之间是由封印石所分割开的，如果玩家们在一个地图上的冒险已经接近完成，那么，就可以集合许多玩家一起去砸开封印石，这样，当一块块封印石被无情的砸开后，一个个全新的地图又会在大家面前开启。呈现在玩家面前的将是一块更加危险，但也是更加充满挑战的新大陆。



而且，对封印石做出了最后一击的玩家，会得到全服务器独一无二的称呼，这个唯一表现在，即使这个玩家今后删除了此角色，这个称呼也不会再有人获得。

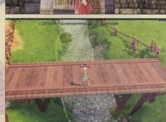
无穷乐趣的乱树迷宫系统

游戏中所有迷宫入口都会有一座祭台，玩家组队后，可以通过供奉特定的祭祀品来开启迷宫。每次开启迷宫时，就会有跟大菠萝中一样的效果——随机迷宫出现。随机迷宫出现后，除了地图不同外，怪物、BOSS、以及宝物等都可能全然不同。让玩家每次探险都有新鲜感。这样地图不会因为玩家对某处的地图太熟悉，而导致发生玩家利用地图BUG在“大菠萝”里滥杀莫菲斯脱的“悲剧”场景一次次重演。

文／游侠骑士团·阿兹卡班的囚徒







开发公司：韩 VanSoft　运营公司：奥美电子　游戏类型：3D ARPG
是否收费：否　官方网站：www.ktonline.com.cn　基本配置：CPU ：Pentium III 800 内存：256MB 以上 显卡：支持 DirectX8.1 GeForce2 MX400

《开天》神战士初级流水攻略

Lateinos





自从10月30日《开天》公测全面启动之后，我便以最快的速度投身到新服的修炼之中。经过在“开天世界”一天一夜又8个小时的艰苦奋斗，我终于达到了转职的标准。考虑到这年头魔人太多，为了生态平衡的发展，所以本人义无反顾地投入了神的怀抱。下面简单交代一下本神从50到100+以上的“发家史”。

漫漫一转道路

首先明确，在神图打怪是要花钱的，而且要花很多钱。请事先打好经济基础！

50～52级，跳过翼犬、变种乌鸦人（只掉垃圾装备和钻石，实在无利可图），直接去打食人章、食人蛛。前者掉卡修之剑，后者掉嗜魔剑，疾风系列装备都掉。刚开始比较吃力，小心别引来一堆食人蛛，主动攻击的怪物不好惹。附带一点，转职后打到的武器要比装备值钱许多。



52～55级，适合砍生命之树（皮厚攻击高，但动作迟缓），能掉力量卡修之剑、灭魔系列上半身。如果到55就拿到苍绿刑天剑，可以到2－3传送点打幽灵箭。

55～59级，还是选择打生命之树，对战士来说它练级练得快又不花钱。妖灵也可以考虑，只是花的血多点，不过能掉远古奇盾和+4防的嗜魔剑。

59了哦，嘿嘿，能拿帅气的灭龙剑了（造型很不错）。提醒大家加点要慎重，首先要满足武器需求，这样才能保证练级速度。你可以事先查询官方网站的武器装备属性点要求早作准备。打穆德就能掉灭龙剑、+4攻击的灭魔鞋子（极品哦）——这家伙和穆克一个样，看上去就是条硬汉，只是有点迟钝。一直K穆德吧，打到多余的武器卖给玩家或者商店赚点奶粉钱；也可以打异型兽（主动攻击），掉灭魔下半身、迈特－天使护腿（+50体力）、单手极光刺，收获差不了。试试吧！

加点合理的话到了60级就能穿上战士一转的最后一套耶路撒冷，它在未来很长一段时间内都将陪伴着你！

63级就能换上比灭龙剑更酷攻更高的炎剑（炎之遗忘）了，想要的话到3－4传送点去打幽灵骑士，能掉炎之遗忘、龙之护臂、护腿、+40防的圣龙之鳞、加持海洋戒指，都是好东西哦！

65级，带上首饰就能拿起一转战士的最后武器——龙神的惩罚。一转地图中，只有乌龟（艾因德拉）、凯利这些BT的怪物才掉龙神，而且暴率很低，市场价2000W。祝你好运！

到了67～71级就打那个有趣的土卡吧（乌龟与企鹅的杂交品种，在生命之树旁，因





为有壳所以特别“硬”）掉的装备有神将护臂、护腿、灭魔－力量盔甲（+7攻击）、单手百金之剑。

70～75级，到3-4传送点砍蔓沙。这种主动攻击怪威胁极大，建议一个一个对付。蔓沙掉神将盔甲、神将护甲、灭魔－力量护腿，运气好也有炎之遗忘、极光－守护刺+30体。你也可以向前去找巨型兽，虽然体积庞大攻击高，但动作迟缓对你构不成太大的威胁，能掉龙之盔甲、耶路撒冷护臂。

75～80级，继续砍巨型兽或者奥夫。奥夫也是主动攻击怪，千万小心别在砍巨型的时候被奥夫看见，两头夹击……不过奥夫偶尔能掉龙神的惩罚——这可是个不小的诱惑！

80～89级，是冲2转的关键时期，应该有能力对付一转地图上最强悍的艾因德啦和凯利（都是主动攻击怪，高攻击高防御高血压），危险系数高，费血多花钱快升级也快。腿、龙神的惩罚、多种加持手镯等等；后者在3-4传送点最里面，掉耶路撒冷盔甲、护甲，加持项链、加持血之手镯……都是有市无价的好东西！

PS：加点的方法。战士把疾风攻击技能加满，把防御加满，把力量加满，剩下的10点的技能点留到二转加攻击和防御技能（5SP）的。嘿嘿，二转技能很炫的哦。

遥遥二转征途

冲上二转，头上多了个白色的标志了。当然，最重要的还是能修炼二转技能（威力较之前的又是一大飞跃），穿上二转装备自然威风凛凛，怎一个“帅”字了得。

89～98级，别无选择只能砍克伦、狂暴矮人、王冠傀儡这些入门级别的二转怪物。克伦掉亚金属护臂、护腿、真红之刃；矮人掉勇者之盾+50防、没落皇族护腿；王冠傀儡掉没落皇族护甲。

PS：二转地图的怪物可比以前的要难对付许多，而且二转装备的暴率更是低的可怜，试试看你的运气吧！

98～105级，K影子武士和强击鲨人（两者形影不离），武士能掉诸红之血护臂、圣十字魂护臂、满月伤痕（单手剑）、颠覆之剑、烈德哀之剑；鲨鱼人掉十字军魂护腿和元老会御剑……都是梦里才有宝物！据非官方消息，鲨鱼人的掉宝率会高那么一丁点！

105级以后还是老老实实组2个弓手拉怪打掉装备。记得主动的怪物别拉太多，一两个就有你好受了。尤其是现在连续喝血瓶时有一定的时间间隔，千万挺住啊！

补充掉宝：马勒掉黄金盔甲、诸红之血护腿；帝尔掉诸红之血护甲，尖顶掉奥丁盾牌+60防；利昂掉十字魂铠甲、朱红之血铠甲、谢尔总督掉封魔剑（至宝啊）。■

文/剑侠



经典产品







奥美 AEC
奥美网络科技（上海）有限公司
发送333到18188080（联通到9898） 手机PK得开天极品装备啦！

开发公司：SEGA 运营公司：朝华数字娱乐公司 游戏类型：角色扮演
是否收费：否 官方网站：www.psobb.com.cn 基本配置：PIII 700MHz以上、内存128MB以上、VRAM 32MB以上显卡、DirectX 9.0b、HDD 1.3GB以上

《梦幻之星在线：蓝色脉冲》新手上路指南

Phantasy Star Online Blue Burst

《梦幻之星在线： 蓝色脉冲》（下简称《梦幻之星在线》）是SEGA公司面向PC用户开发的系列作品之一，其实就是NGC版的改良版而已，增加了不少新的任务，取消了Offline的单人游戏模式，还新增了一些新的系统，使得游戏更加完善。

键名	功能
系统默认键位	
ESC	取消（Cancel）
BackSpace	取消（Cancel）
Enter	确定
Home	开关主菜单
End	动作面板上键
TAB	角色信息切换
Space	开始输入聊天文字
Ctrl（左右）	切换动作面板
F1－F12	菜单快捷键
F1	F键对应功能一览
F2	装备
F3	技能（Technique）
F4	玛古（Mag）
F5	名片
F6	短信
F7	表情聊天
F8	工会
F9	工会聊天窗口
F10	聊天切换
F11	键盘操作开关
F12	主菜单
※注：Shift＋F键为聊天快捷键	
数字1－0	动作快捷键
※注：可自行设定	
字母键	各功能如下
Q	自动奔跑开关
W	向前移动
E	自动走路开关
A	向左移动
S	向后移动
D	向右移动
方向键	各功能如下
↑	正面视点／菜单中向上
←	动作面板左键／菜单中向左／前一页
↓	动作面板中下键／菜单中向下
→	动作面板右键／菜单中向右／后一页
※注：除系统默认键位外，以上键位设定皆为初始设定，在游戏选项的键位设置中可以自行修改	

《梦幻之星在线》里面的动作是一大特色！数量非常多，笔者特意整理一下，供大家参考，希望有所帮助。

以下动作全部用ALT+～

F1：倒！

F2：怕怕～

F3：点

F4：挡！

F5：POSS1

F6：打棒球

F7：带上我

F8～F12：POSS2

1：后翻 2：后空翻 3：前侧翻 4：前翻 5：黄飞鸿！ 6：武术架势 7：武术架势

8：武术架势 9：正义使者的POSE 0：武术架势

Q：无所谓～ W：耶！万岁！ E：抓狂！ R：鼓掌！ T：飞KISS！ Y：我来了！

U/I：座位 O：好样的！ P：跳舞 A：跳舞 S：中式行礼 D：日式行礼

F：军礼 G：西式行礼 H：打招呼 J：噢！万岁！ K：跪吻！ L：点脚尖状

Z：正义使者的POSE X：正义使者的POSE C：COME ON！挑衅

V：正义使者的POSE B：这儿呢！这儿呢！ N：不，不！ M：我倒～

在座位的时候，按方向键的"下"可以移动，用WASD可以控制方向。

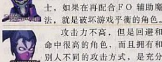
角色介绍和能力分析



主人公，攻击力12人中第2位，高HP，自身可用回复魔法，是全部能力最平均的角色，无论是初期还是中后期都非常好用的角色，能使用多种武器。

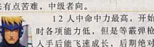


人气万能型角色，配合自身的强力辅助魔法，实际战斗力不输给Hmr，只是HP和命中稍低。装备双手刃后攻击力超强，而且魔法众多，单兵作战很强的角色。

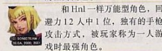


12人中攻击力1位，HP第2位，防御力第2位，绝对的战士，如果在再配合FO辅助魔法，就是破坏游戏平衡的角色。

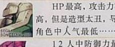
攻击力不高，但是回避和命中很高的角色，而且拥有和别人不同的攻击方式，是充分显示个人魅力的角色，操作起来有点苦难，中级者向。



12人中命中力最高，开始时各项能力低，但是等霰弹枪入手后能飞速成长，后期绝对的主力角色。

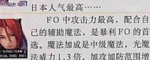


和Hnl一样万能型角色，回避力12人中1位，独有的手枪攻击方式，被玩家称为一人游戏时最强角色。



HP最高，攻击力在RA中最高，但是造型太丑，导致在12位角色中人气最低……

12人中防御力最高，同时拥有高HP和命中力，因为有特殊的外形和行走方式，导致在日本人气最高……

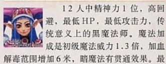


FO中攻击力最高，配合自己的辅助魔法，是暴利FO的首选。魔法加成是中级魔法，光魔法威力1.3倍，加攻加防范围增加6米。



FO中HP最高，配合自己的辅助魔法加成，最适合辅助他人，是传统意义上的白魔法师。魔法加成是光魔法威力1.5倍，加攻加防加血解毒范围增加6米。最终

BOSS战不可缺少的必要角色。



FO中能力平均，配合自己的中上级魔法加成，是典型的巫师。魔法加成是中级魔法，上级魔法威力1.3倍，但是造型一般，人气很低，角色的使用率不高。

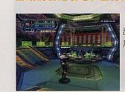
12人中精神力1位，高回避，最低HP，最低攻击力，传统意义上的黑魔法师。魔法加成是初级魔法威力1.3倍，加血解毒范围增加6米，暗魔法有贯通效果。最终BOSS战不可缺少的必要角色之一。

角色的选择和ID分析

这个系统是《PSO》的特色，每个玩家在输入完自己的ID后，程序会根据玩家给出的ID字母来决定玩家的SECTION ID。SECTION ID的计算方法比较特殊，比方来说A就是1、B就是2……玩家所有ID名字的字母数字相加，然后除以一个基数，得出的余数就对应各个SECTION ID。但是每个SECTION ID又对应了只有这个SECTION ID才能获得的独特装备，这就使得玩家间必须相互交换来取得自己所必须的高级道具，真是非常有特色的系统，强调了《PSO》系列那种大家一起合作游戏的概念。下面给出的是每个SECTION ID的特点。

- 刀系收藏家必备ID，最容易出霰弹枪，鉴定士擅长鉴定附加攻击力
- RA专用ID，最容易出长枪，鉴定士擅长鉴定特殊攻击
- HU专用ID，最容易出大剑，鉴定士擅长鉴定附加属性
- 出天罚专用ID，最容易出长刀，鉴定士擅长鉴定附加攻击力
- 上级品专用ID，最容易出机枪，鉴定士擅长鉴定特殊攻击
- FO专用ID，最容易出杖，鉴定士擅长鉴定附加属性
- 防具专用ID，最容易出防具，鉴定士擅长鉴定特殊攻击，附加属性
- 最容易出小剑，鉴定士擅长鉴定附加属性
- 出尸块专用ID，最容易出钱，鉴定士擅长鉴定特殊攻击
- 最容易出投刃，鉴定士擅长鉴定附加攻击力

游戏的初期攻略和任务介绍



首先进入游戏来到大厅。

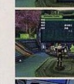


然后上前与NPC对话创建队伍。





选择创建一个队伍。



接着给队伍起名字，然后选择登录就可以进入冒险的空间了。



从大厅组建队伍后首先会来到猎人公会，在这里可以接到委托的任务。



与猎人公会内的NPC对话就可以接猎人公会的任务。



走出猎人公会是一个广场。



右边的地方就是将你传送到拉古奥尔地表的装置，也就是砍怪的地方。



如果向前走，有一扇有醒目红色标记的门，那里就是医院。

与医院的护士MM对话就能治疗角色收到的伤害。

走出猎人公会左转看到一个柜台，这里就是物品寄存处。



在物品寄存处左转就是商店了。



走进商店就可以看到商人。



看到物品寄存处右边的一片空地了没？对了，这就是广场。这也是很有用的地方，如果你去拉古奥尔地表冒险了，突然发现物品不够用了或者内急了，那就只能开个传送门回来了，而传送门就是开在这里的。

玛古的育成

打开菜单，大家会发现有一个“玛古”的选项，在《梦幻之星在线》中，玛古就像普通MMORPG中的宠物一样，不过玛古的作用和普通的宠物完全不同。玛古的作用是修正角色的能力，让角色习得一些新的技能等等，所以玛古的培养，从和大程度上也影响了角色的能力。比如枪手需要育成的是大幅修正命中率和攻击力的玛古，法师需要的是修正魔法攻击力的玛古……

玛古的育成就是不停地给它们喂东西吃，每喂一次就要等上5分钟，因为玛古也会吃饱……根据喂养的道具不同，玛古的成长方向也会不同，玛古就会变成各种不同的形态，每种形态修正的能力和习得的特技也都不一样。喂养玛古是一门非常深奥的学问，由于笔者手上只有日语的玛古养成资料，所以也就没办法详细说明了，望大家谅解……

《梦幻之星在线》是一款非常注重玩家间的整体配合的游戏，对于那些只知道PK的玩家来说，这个游戏能让他们体会到团体、配合也是一种乐趣，希望大家能在这个游戏中体会到一些其他游戏中体会不到的东西。碍于版面关系，还有一些系统和心得，笔者就留在下次再说吧……

文/osp



墨香
www.moxiang.com.cn
新派全3D东方幻想武侠巨作



开发公司：eSofnet　运营公司：腾武数码　游戏类型：3D MMORPG
是否收费：否　官方网站：www.moxiang.com.cn 基本配置：CPU：PentiumIII 600 内存：128M 显卡：GeForce2mx 硬盘

《墨香》之拳手攻略
Dark Story

拳，是一种属于徒手的武艺，在历代兵器谱或小说中统称为“白打”。拳的定义在坚硬凌利之中带点街头的痞气，为何有这样一种说法？怪就怪在市井小混混通常就是用它来解决问题！然而武林正宗的拳法向来是武林人士修炼的绝学。《墨香》江湖里的六种武器，拳也许是最不引人注意的，它没有刀的强悍气魄，没有剑的花式灵活，也没有箭和暗器的远程优势。但它却是最有效、最直接和最迅速的武器。《墨香》里拳手是少数群体，在这里就以笔者操作的拳手为例，说说练拳的种种心得。

拳手的五种技能与用法

建议拳手新生儿们，没到15级时单练比较好，不要组队，组队所分的银子和技能点都少很多。就在敦煌打小蠢纯、食人花、双双，东砍砍西打打就可以升到8级，如果单练的话就已经有足够的钱买本技能书了。一测中有很多玩家买错书又学错技能的，其实没有关系，这本身就是一个倡导发展个性化角色的游戏。暂时开放的5本拳技能书在演武场都还算比较好通过的，只有第三本比较难学。所以建议这个阶段的拳手学会拳4后再去学拳3。

以下把五种拳法做个简单介绍：

拳1（闯少林）：作为新手比较实用，攻击力也很高，当升到4层左右就有把对手击晕的效果，你能在画面上看到对手头上在冒星星（吼吼，好玩），不过击晕的时间太短，效果不太明显，另外此招有个特点：使用起来，拳手会向前冲，如果周遭怪物云集的话，后果不堪设想。

拳2（摧心裂肺）：攻击不高，但有6段连击效果，有些费内力，新人不太适合。

拳3（分筋错骨）：是群体攻击的招式，尽管费内力较多，但却是打怪练级的最好把式（只是新人会感觉演武场考试太残酷了！尤其是刷出成群的乱军军官，没有学拳4或火3，基本不用考虑进去学）。

拳4（野球乱舞）：这也是群体攻击的技能，不过它在准确率方面不如拳3，且比拳3还要费内力，因此，不太受拳手们的青睐。

拳5（如封似闭）：此为远程攻击招式，相对前面四种武技而言，他的攻击力最高，当然也是最费内力的，笔者练到了第8层，放三四下就内力不足了。感觉这是为PK而设计的招式。

整体来说，拳攻击力、攻击速度都是六种武器里居中的，攻击距离近，连续技中有范围攻击的效果，相对于刀剑枪，最大的特点是能打昏敌人。拳的两个范围攻击武功分筋错骨和野球乱舞，是组队时主攻拳手的最常用的技能，也很适合SOLO，相对而言分筋错骨更为好用些，费内力少，只是攻击范围稍小是唯一缺点，这也是本人练级时使用最多的技能。闯少林、如封似闭是PK型武功，一个有击晕效果另一个是距离攻击武功，各有长短，在比武PK时可交替使用。

演武小贴士：

1、在演武场学拳4、拳5的时候，开始最好不要站中间，否则怪会突然刷出来把你包围住，稍靠墙，一只只引过来打。打的过程中，留意完全恢复小蠢纯出现的位置。

2、尽量在级低别时学完你想学的技能，越级再学，怪也会相应的提高等级。至于降级学技能的这一说法，本人认为是有点BT的。

技能点与属性点的分配

到这里为止，你可以放开手脚找些怪试







试身手了。记住在以后的打怪过程中要勤“打坐”（前期基本是打一个怪便一次）。所以，主流拳手前期的技能点基本就花在打坐和拳的被动技能上（轻功也是必学的）。在15以后再考虑护体和内力的升级。

属性点的分配上，拳手也有不同于其它职业的加法。力量、敏捷、体质和心脉这四项，加敏捷是增加远攻加攻击力的，如箭和暗器；近攻的刀、剑、拳、枪则要看重加力量；体质加血量，心脉加内力和护体值的，护体消失，就表示着你血马上会“刷刷”见底。

如此分析，拳手就在于力、体、心的比例分配了。拳在7级前加全力，8级时按3：3的加体力心脉，9级开始就按4：1：1加法。也有人按3：1：2的加，相信其内力与护体会稍好一点。2：2：2的加点是最为平衡的一种，即能抗又能打，在这种拳手面前MM最安全不过了。

练拳的似乎天生就是当血牛的命，据测试 六种武器的人同打一只怪，不论攻击先后，怪最后打得最多的总是拳手！因此，作为时刻准备冲锋陷阵的拳手不重视加血是不行的。

拳手的升级之路

8、9级学会技能后，练起级来就轻松多了。一个人到月牙泉里面的小树林打石头人和投石精细鬼，个头小小的投石精细鬼比较难缠，远程攻击加主动攻击，所以最好避开它去打石头人。这里怪比较分散，而且经验比较多，打钱也不错，比较适合一个人单练。如果两种怪一起出现，先打小的，石头人比较笨不会主动攻击。一般打三、四只怪打一次坐，这样很快就能升到13级。

到了13级，大家都兴冲冲的杀向皇陵了，当然你也不例外。显然你只能杀门口的剑俑，并且还是一只只的诱杀：你把它引到偏僻的一角然后杀之。箭俑可不是好惹的，它是远程攻击怪物，逃得多远都射你几下。《墨香》的怪们似乎都是高IQ的，当头上出现叹号时，你准备好开溜吧，这就意味着它的兄弟们都来帮忙了……而且怪们都是穷追不舍的主儿，当屏幕上看不到怪而准备打坐时，别以为它们已经放弃了对你的追击，回头看看说不定给你一回马枪呢！不过别忘了你是在秦陵的入口，不对劲的话立刻切换地图逃命（机器卡的朋友就等跟他不停的绕圈吧！）。这样升到15级没多大问题，我是说在不能挂的前提下。

15级后组队比较好。虽然技能点分得太少，经验太少，钱也太少，所以大多数人都不愿意组队升级。但到后来，你会发现《墨香》里怪物很多是大批大批的刷出来，而来势非常之凶猛！ 组队时如能集合到3、4个人的话，还不如组满到7个人（组队最多只能7人，可能是为了满足以后阵法的需求），这时血牛就起很大作用了，前面的刀、枪、拳等血牛在前面顶着，远程攻击的弓MM暗器MM在后面既安全又发挥了优势，这应该是升级最佳的队型了。尤其是在秦皇陵里，如此的配合，边打边向怪密集的地方延伸。

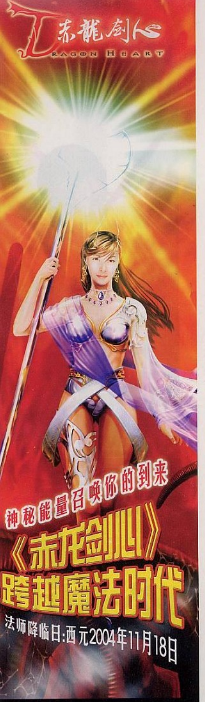
单练的拳手则要挑挑地方。可以去华清池打老虎和绿巨人，老虎是主动攻击的怪物，绿巨人相对来说就好欺负多了。华清池还有书仙猪、画魂猪，猪们飘在空中显得十分诡异，但攻击似乎不如老虎。如此这般升到18级，等换了16级装备（为什么到了18、19级才换16、17级装备呢？这个问题相信大家都表示理解），就可以组队去秦始皇陵密室打催命鬼或去郑州打鸟（罗罗），杀鸟是比较安全的。但郑州还有一种怪，名女丑（以下简称妞），杀妞的话，要小心妞旁的那种与之造型一样但穿红衣的怪。妞是穿绿色的衣服，它的水属性魔法会让你冻住不动，连放技能连手都会顿很久，所以没事别去惹它。

冲到21级时，练级就很多样化了。秦始皇陵密室、少林寺、黄河，只要保证挂的次数少，升的也是很快的。每挂一次，在原地复活掉3%的经验和钱，在记录点也掉2%的经验和钱，所以如果死的次数多了，掉下的经验都能升一级了，因此在这里不提倡越级打怪。

以上是本人作为一名拳手在《墨香》中的一点心得，如有不当之处，请大家指正，互相交流，一起研究切磋才是闻香起“武”的王道！

文/优悠游创作室·笑痴





开发公司：万马网络 运营公司：万马网络 游戏类型：MMORPG
是否收费：否 官方网站：www.dragonheart.com.cn 基本配置：CPU：PentiumIII 800 内存：256M 显卡：16M 显存 硬盘：300M

《赤龙剑心》之法师现身

Dragonheart

《赤龙剑心》将于11月18日正式公测！众多玩家期待已久的魔法师终于要亮相了。游戏中玩家可以选择男战士女战士或者法师三种角色进行游戏，并且可按各身体的部位自由启用装备，能够无限制的表现玩家自由个性的强力的角色系统。游戏怪物具有多样的个性和特征，它还能通过玩家的行为显示出不同的反应，甚至会变成无法想象的具备完全不同攻击模式的怪物，脱离了单纯的升级，能够让玩家享受游戏的多元性。适度协调不同攻击模式对付不同特性的怪物，实现了高自由度的战斗调配功能。

今天，先给大家介绍一些魔法师的资料。

游戏背景

与《赤龙剑心》中雅和特里出生地奥斯特亚森林不同，法师的来自更加神秘的地域"史约里"村。相传，这个村庄自古就是法师聚居地，无数的法师在这片胜地中修炼、求道，然而，很少有奥斯特亚人真正踏入到史约里村，一切的一切，仅仅是人们的种种传说。

直到有一天，奥斯特亚人遭遇不幸，原本温驯的动物开始变得狂暴，森林里的树木也被邪恶所诅咒，甚至出现了从未有过的怪物。一股强大的黑暗势力企图控制、奴役这些善良的人，史约里村里的法师们挺身而出，为了自己的信念、为了奥斯特亚人，打破常规协助人类，共同抗击黑暗势力阴谋。

从此，隐秘许久的地域展现在人类的面前，传说中的故事变为眼前的现实。

史约里村里的法师们具有一种强大的力量——卡魔林。

"卡魔林"就是法师们灵魂，历代法师们艰苦的修炼，最终获得了强大的力量，无数的法师为此甚至付出了生命的代价，然而，在危险面前，法师们却无私的向奥斯特亚人传授卡魔林，协助他们共同抗击黑暗势力。法师们告诉大家，他们的所作所为，是神赋予他们的使命。

技能魔法

尼卡具备三种特殊的技能：火系、风系、水系。法师使用的技能都和自然有关，是千百年来人类倚重的力量。

火系

火种：持续施放火阴灵魔法，可以与其他魔法进行混合，形成新的魔法。

烈火：吸收大地之气施放强大火阴灵的魔法

明火：从天空掉落的火阴灵魔法

风系

复活：利用大地之气唤醒自然生命的魔法，可以与其他魔法进行混合，形成新的魔法。

复活：灵：没有正与邪之分，只代表性命与自由的绚丽魔法







水系

雨水：大地与空气中形成水珠利用风阴灵施放其力量的魔法，可以与其他魔法进行混合，形成新的魔法

闪光：随着大地裂开从地下施放出来的强烈的光

净化：可以战胜邪恶与黑暗的希望魔法

道具物品

魔法师的道具物品比起战士和男士的在样式上更加绚丽。这也是法师角色的一大特色。

神化的NPC

在史约里村里NPC都是由法师担任。他们各司其职，团结合作，共同抵抗黑暗势力。

安洁尔：

职业：族长（祭司）

史约里村庄里魔法师种族的最高领导者，为了驱逐黑暗力量的势力，她武装了初级的魔法师们，她把自己的一切都献给魔法师。她

网使那诺

职业：祭司

任务：仓库保管员

最大的愿望是能够去冒险，但因为祖先留下的遗言，庞大的家业的缘故，使她留下来经营铁匠铺。由于愿望不能实现，性格有些暴躁，说话语气相对来说野蛮一点，，容易引起误会。

塞西莉亚

职业：祭司

任务：出售技能、回复剂等物品，同时也传授一些技能的组合。

她在史约里管理“卡魔林”的封印咒语。同时肩负宣传发展“卡魔林”的义务。

依西多尔

职业：祭司

任务：出售武器、防具等。提炼、修理武器。

她喜欢使用“卡魔林”，但与预测未来的安洁尔相比，意愿是不一样的。安洁尔之所以赋予她这种力量，是因为只有她才能胜任加工宝石，合成力量强大武器的工作。对于这个职业，刚开始她也不满意，但很快就服从了命令。因为只有她才拥有制造产生“卡魔林”技能物品，于是，她就成了预言对抗黑暗力量“魔法封”的关键。NPC就介绍到这里，下期为您介绍魔法师使用的武器。

好了，魔法师的介绍就到这里的，相信大家一定心动不已了吧，那就赶快吧！我们在《赤龙剑心》中不见不散哦！■

文/fei

赤龍劍心
DRAGON HEART
神秘能量召唤你的到来
《赤龙剑心》
跨越魔法时代
法师降临日:西元2004年11月18日
万马网络发展有限公司
Wanma Internet Development Co.,LTD.
WWW.DRAGONHEART.COM.CN

开发公司：Managerzone AB　运营公司：新大陆网络科技有限公司　游戏类型：模拟经营
是否收费：是　官方网站：www.managerzone.cn　基本配置：未知

梦想从这里开始——《足球经理在线》速成攻略

Champion Manager Online



你喜欢足球么？你想成为足球俱乐部经理么？指导手下众将在训练场上挥洒汗水，足球圣殿迎接万千球迷如潮欢呼，享受入球后的狂喜呐喊，带领梦之队勇夺冠军受人仰视——每个足球迷心中都有这样的梦想！如今，梦想近在咫尺，不在遥不可及！全球热门的足球经营模拟类网络游戏《足球经理在线》已经由福建新大陆网络科技有限公司引进中国，在2004年末之际，掀起一阵足球狂潮！《足球经理在线》将给你梦想成真的机会！

作为世界最好的在线足球经营类游戏，《足球经理在线》在欧美玩家中有着相当高的地位，全球已有超过40万的玩家投入其中。新大陆网络科技有限公司携手中国最知名的足球游戏网站PLAYGM，对《足球经理在线》进行了细致的本土化和改进工作。游戏在本土化之后，不仅秉承了国际版的高素质，在全面汉化的同时，还与外方在技术上进行了多项合作，使许多新鲜元素出现在中文版中。例如改进的实时比赛3D化视角画面、激动人心的全国联赛体制等。

《足球经理在线》是一款基于页面的网络游戏，玩家不用下载任何客户端，不管在任何地方，只要拥有一台能够上网的电脑，就可以进行游戏。更妙的是，由于《足球经理在线》不同于传统的MMORPG类网络游戏，不需要耗费太多时间，玩家只需要在适当的时候对球队进行调整，不用担心因为自己没能上线而缺席联赛大战失去积分，使自己的球队落于人后。只要选择了正确的策略和战术，教练和球员们自己也会去夺取比赛胜利。如此休闲的玩法，再加上等待比赛结果时的紧张刺激，让《足球经理在线》成为休闲娱乐的首选网络游戏。

《足球经理在线》自8月15日开始内测之后，吸引了大量玩家参与。笔者有幸在第一时间拿到了内测账号，开始了这次新奇的足球经理体验。　两个多月下来，稍有心得，斗胆将自己的鄙薄之见记录下来，希望与大家探讨。

上手篇

《足球经理在线》有两个好记的网址www.managerzone.cn以及www.cmol2004.com，如果你想观看3D线上比赛，还需要去java.com下载SUN JAVA VM1.4。登陆进入游戏以后，系统会随机分配给玩家一支球队。游戏之初，球队拥有3,000,000左右的启始资金，20名球员，1名教练以及一个有2000个站位的主场球场。这些就是你的日后的发展基础。游戏的页面上有七大项目：俱乐部、办公室、球吧、服务、在线杂志、我的信息、退出。

进入游戏后默认页面就是俱乐部界面，而这个俱乐部界面正是以后处理球队日常事务的主要界面，安排比赛、球员训练、调整战术等都在这个页面内。先看看球队的基本信息，点击页面左边的第一个选项"球队"，可以看到球队的球衣、姓名、排名、状态、所在联赛、历史奖项，还有相关的联赛和杯赛信息以及球队消息。

你是否对系统分配的球队名称不满？别急，这里马上可以修改，点击"编辑信息"，花上200，000立刻可以改一个够酷的球队名和队名缩写。不过笔者生性吝啬，嘿，还没挣到钱呢，不要为了虚名占用我的流动资金。队名的下方可以写上一段球队介绍，赶快用goole搜索一段自我吹嘘的话放上去，最重要的是球队介绍可以免费修改。熟话说"人靠衣装马靠鞍"，选个好球衣也很重要。进入"球衣"界面，可以设置主客场球衣，还有守门员球衣，众多颜色和花式任由你来选择。前卫时尚型、绿茵豪门型等各种球衣都可以由你的巧手设计出来，如果有天尤文、米兰要告你侵犯他们球衣版权，你可千万别说是我的教唆哟。最后再选个赞助商吧，找个财大气粗的，谁出的钱多就跟谁签约，以后每周都会有广告费入帐，而你所付出的代价仅仅是球场广告和球衣广告。OK，球队基本上设定完毕，现在可以开始处理日常事务。

首先要给自己找个得力帮手，好好管教那些像大孩子一样的球员们。点选"教练"，一个身着西服领带的家伙就是系统自动分配给你的教练。看看他的能力，最高才4星，简直是尸位素餐，等着吧，日后定要叫他下岗。暂时不要点"除名"，先给他找个接班人。在寻找接班人里设定自己想找的教练级别，总共可以选择6个级别的教练（A到F)，A是世界级教练，薪水是设置好的。刚开始球队收入不高，名气有限，请不动那些大牌教练。一个A级教练的高薪足够让小球队破产，找个C级或者D级的教练吧。一般一个星期后，会有几位感兴趣的教练来球队洽谈合同，找个能力最好的教练，根据他的等级开出一份周薪。一名教练通常都会同时收到多家俱乐部的邀请，他会等到一周之后根据薪水的高低决定

加盟球会，所以当你开出高价，教练却不签约时千万别急着又提高价码。好了，新教练至少要两周以后才会来到球队，当务之急是利用球队现有资源进行优化组合。

多了解一下自己球队的实力，查看“联赛排名”，在这里你将会看到球队所处的联赛级别，上一轮联赛的比赛结果以及联赛的积分榜。各支球队的成绩排名一目了然，当然还有各支球队的下轮对阵形势。每一级联赛共有8支队伍参加。获得联赛冠军将升入高一级的联赛，排名垫底的球队将在下赛季降级。获得联赛冠军不但可以晋升，还可以拥有一座联赛奖杯和资金奖励。每赛季进行双循环主客场总共14轮比赛。和你的球队处于同一联赛的球队就是你主要的竞争对手，一定要设法击败他们。

“受伤/停赛”显示的是你球队中是否有因为受伤和红黄牌停赛的球员的信息，如果你的球员受伤将会显示出你球员的受伤部位以及需休养的天数。再看一下为你效力的球员实力如何，在“队员”页面里显示有你随机分配的球员信息，球员的拥有13项技术属性，这些属性在0－10之间变动。

属性分别是耐力、经验、状态、速度、意识、传球、射门、控制球、断球、传中球、定位球和守门能力。耐力这项属性描述的是球员的持久力。此项数值高的球员可以更好的坚持比赛。拥有良好的耐力也能帮助避免伤病。经验这项属性显示球员对足球的理解和经验。经验丰富的球员在重要比赛不会感到紧张。年龄和比赛场数是决定经验水平的因素。在《足球经理在线》中这项属性可以影响其他属性。状态是身体和精神状况的总和，状态同经验一样影响球员在场上的总体表现。状态属性一周更新两次，取决于球员参加的比赛类型和场数。速度属性描述的是球员的速度决定了他在场上能跑多快。意识显示球员如何判断和阅读比赛，对球员的战术能力也很重要，此项数值高的球员跑位更好并能够随时通过传球创造破门良机。经验、状态和意识是仅有的不会随着年龄的增大而降低的属性。传球此项属性决定了球员传球质量的好坏。射门包括射门前的过人和射门本身，此项数值高则球员得分的几率高。头球数值高表示球员不仅可以用头很好的顶球还可以顶往正确的方向，对于进攻和防守这都很重要。控制球的属性是关于球员如何处理球，属性高的可以娴熟的带球、过人和接球。断球数值高意味着球员可以通过精彩的铲断破坏对方进攻。传中球数值显示球员如何处理长传球并创造射门良机。定位球数值高则角球、任意球、点球质量高。守门数值越高则对手越难破门。球员数值列表可以根据球员的各项指标进行升序或降序排列。通常系统会自动分配给你两三名能力出众的明星球员，他们将是球队以后制胜的法宝。知己知彼，百战不殆，了解自己的球员正是迈向胜利的第一步。

发展篇

扩建球场绝对是球队发展的头等大事！因为门票收入是一家足球俱乐部的重要经济来源，有更多的，稳定的门票收入是俱乐部腾飞的经济基础！每支球队起始资金在300万左右，首先我们拿出至少一半进行球场建设。建设规模可以参考如下标准：D1球队，10000容量；D2球队，8000容量；D3球队，6000容量。由于低等级联赛观众较少，球场容量建设较多只会造成更多的空位，还得白白支出大笔维护费用。记住一个比例，各种席位建设比率大概是：站位60%，坐位38%，VIP席位2%，这是《足球经理在线》中分配球场座位的黄金比例。各建筑物价钱、时间列表：

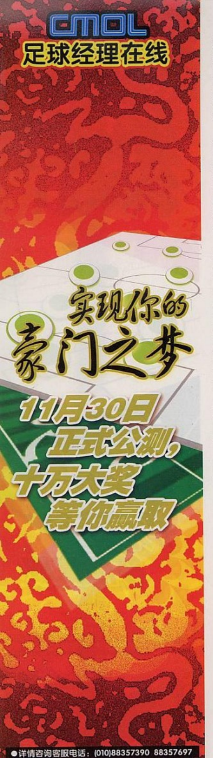
由上表不难看出，如果一次建造的费用（不加上初始费用）小于100000MM将要用1天的时间，小于200000MM将要用2天的时间，但是超过200000MM后时间将是成倍的向上叠加。如果联赛期间每次的工程控制在200000MM内，这样2天后你所花的钱就会用来帮你赚钱了。球场完工之后，带来的好处立竿见影，笔者的朋友扩建球场之后，每周的联赛门票收入可以达到百万之巨！几周下来就赚得盆满钵满，再利用这笔资金进行球队改造或者其他硬件的建设就十分充裕了。

球场附属设施里建议先建设医院，小吃店，纪念品商店。医院可以有效的缩短球员伤病恢复时间；小吃店，纪念品商店可以增加收入。球场建成之后，你就要马不停蹄地

建筑物	数量（个）	价格（MM）	完工所用时间（天）
站位	1000	100 000	1
坐位	1000	300 000	6
贵宾席	100	150 000	2
餐厅	1	150 000	2
小吃店	5	100 000	1
快餐	1	300 000	6
酒吧	1	300 000	6
纪念品商店	2	100 000	1
诊所	1	250000	6
酒店	1	850000	16

注：每一次修建工程将要有100000MM的初始费用

CMOL
足球经理在线
我的联赛我做主！
11月30日
正式公测，
十万大奖
等你赢取
登录游戏网站www.CMOL2004.com
或www.managerzone.cn
●详情咨询客服电话：(010)88357390 88357697



建造18–20个小吃店和10个纪念品商店，少了则不能发挥最大效率，多了则是浪费。下面将说到足球经营模拟类游戏最令人激动的环节——转会！如何在转会市场占得先机对于广大玩家来说会显得非常重要。在《足球经理在线》中转会将采用挂牌后竞拍的方式，简单来说就是"拍卖"形式的转会。

在转会过程中卖家确定转会球员后，输入该球员的转会起始价位以及转会截止期（1–3天）后，该球员将出现在转会列表中。当最后期限过后，如有其他俱乐部出价等于或高于该球员的转会起始价，那么该球员将在24小时后转会到出价最高的球队中，卖家也将得到该球员竞拍后的转会费，整个转会自动完成。如在截止期内没有其他俱乐部应价，转会失败，该球员将继续留队。

在了解了转会的方式、规则以及注意事项后，我们如何在转会市场上把握正确的尺度就显得非常重要了，而掌握尺度的关键就在于要有平稳的心态和正确的策略。只要正确把握好这两点虽然不能保证你在转会市场上呼风唤雨，但是一定能使你全身而退。首先你必须对你中意的球员有一个正确的估价。根据这个估价决定你的预算。在你经营初期球队资金是非常有限的，你必须保证这笔转会资金支出后不会出现财政问题。在决定用多少资金之后你就可以为这名你中意的球员与其他玩家展开争夺了。在转会争夺大战中必须保证的是无论你对这位球员有多么的喜爱，只要他的转会价格超过你的最高定价时，放弃这名球员，这样做也许会给你带来些许的遗憾，但可以保证你的俱乐部一直处于良性发展。

在游戏初期，资金将会非常有限，玩家间的贫富差距也不会很大，转会策略在此时显得非常重要。说说一些转会的策略：

一、临近截止期出价。由于《足球经理在线》采用有时限的挂牌制转会，临近时限报价无疑更有优势。

二、转会截止前几分钟将出价大幅度提升。这样会导致其他玩家一时无发承受而放弃争夺。但要注意大幅提价时留点余地，不要过早的亮出你的低线，以便在对手继续争夺时挽救。

三、步步为营。这套策略要求你时刻关注转会动态，遇到对手出价时马上"还以颜色"，这样子做有利于一点点消磨对手的耐心，简单的来说就是从气势上压倒对手。在必要的时候这三套还可以进行组合使用。

训练是提升球员能力的最基本的手段，只有通过不断的训练，你的球员才会不断成长。重视对球员的培养、训练，没准你的手下将出现齐达内，罗纳尔多，贝克汉姆那样的超级巨星！每个新的俱乐部产生时都只能被分到一批能力完全随机的新球员，球员的水平有高有低，甚至有某些项目为零能力的菜鸟，"场上一分钟，场下十年功"要想球员们在场上有更好的表现就离不开经理们在场下安排的有针对性的训练了。

训练一定要根据球员的能力和你对他们的定位来决定。有以下几点一定要注意：通过训练获得一个能力球的速度是缓慢的，不可急功近利；训练质量下降的速度是训练提高速度的一半，应当训练安排有系统性，保证良性的变化，避免过多球员参加同一个训练项目，这将降低训练的效果。在安排好你的球员训练内容后，接下来你的教练们就要各就各位了。和球员一样，教练也只能同时训练某一个区域内的球员。这就需要你合理的安排教练的工作地点，把他们放在最重要的训练点或者最需要提高球员能力的训练点。

同时，教练的训练效果和他的能力值是相辅相成的。教练能力越强，球员训练后的提升就越明显。只要你的资金实力允许，多买几个好教练或许比买一个巨星更来的有实际效果。一个训练项目同时只能安排一个教练进行训练，进行某项训练中，教练该项能力值必须至少高出受训球员一个球以上才会有作用。

竞赛篇

阵型战术的设置是所有足球经理游戏中非常重要的一个环节。《足球经理在线》也不

《足球经理在线》激活卡小问答

Q：什么是《足球经理在线》激活卡？

A：《足球经理在线》激活卡是新大陆网络科技有限公司专门推出供公测用户立即激活游戏中众多功能（如2D、3D比赛观看、转会等）的专用卡。

Q：不使用激活卡无法进行游戏？

A：不使用激活卡也能进行游戏，但相关功能的激活需要在满足一些条件（如在线时间、比赛成绩等）后才能得到免费激活——也就是说，使用激活卡的《足球经理在线》用户可以立即得到未使用激活卡用户一周后才能得到的功能。

Q：怎样获得《足球经理在线》激活卡？

A：《足球经理在线》激活卡大赠送从12月起实施，所有对《足球经理在线》感兴趣的用户均可通过购买参与本次活动的杂志以及新大陆网络科技有限公司组织的其他活动获得免费获得！

●详情咨询客服电话：(010)88357390 88357697

《足球经理在线》激活卡使用说明

本期随刊附送《足球经理在线》激活卡一张，此卡可在《足球经理在线》11月30日公测后使用。使用该卡可立即激活公测账号，激活后将享受《足球经理在线》的更多服务（如转会、实况转播、杯赛、友谊联赛、挑战赛等）！正常状态下激活账号必须达到一定标准，如时限，场次等，而使用激活卡，数秒即可完成！新大陆网科额外赠与使用激活卡激活游戏账号的玩家20点游戏点数，让您尽情享受自组联赛的悠游自在，各种杯赛的扣人心弦，实况转播的一目了然，战胜顶级球队的无上荣耀！

你能带领草根球会成长为星河舰队么？你能创建足球史上不败神话么？你能带领梦之队登上荣耀的颠峰么？

只需数秒，缤纷多彩活力四射的足球世界将马上为你开启！

再无须诸多等待，马上行动，激活你的热情，释放你的梦想！

激动无限，活力四射！

赶快加入《足球经理在线》世界！你的联赛你做主！足球为你热动！

使用方法如下：

1. 登录足球经理在线页面 www.managerzone.cn 或 www.cmol2004.com 注册一个《足球经理在线》账号。

2. 根据网站提示使用本卡提供的激活密码激活账号。

3. 本激活卡附赠20点的游戏点数，在激活账号后系统自动赠送。

4. 本激活卡附赠的点数不作为单独充值之用，仅限于激活账号。

5. 本激活卡长期有效。

6. 本激活卡最终解释权归新大陆网络科技有限公司所有。

例外。所有的技战术设置都将在比赛之前完成。而球员在赛场上对于战术的驾驭能力和战术的延续性是取得胜利的关键。因此，更要求体现你的用兵技巧和对比赛的估计能力。

《足球经理在线》中的战术分为A、B、C三套，每套都需要玩家手动拖放球员，安排他们的场上位置。游戏中游戏将整个球场分为了4个区域，其中阴影区域是不可以放置球员的，剩余三个区域可以放置的。《足球经理在线》中并没有什么无敌阵型，包括风行一时的BT阵型721如今也被打回原形。所有的阵型都有相生相克，都需要玩家自己根据球队的实力，人员配置进行灵活安排。

用兵之道，存乎一心，安排战术首先要根据自己球队具体情况，而不是如同刻板的英国绅士雷顿，首先定下阵型，再根据阵型要求，往里面填充球员。如果你的防守球员众多，就可以在稳固防守的情况下打长传打反击，而手下进攻球员甚众，就应该如同暴风骤雨般给对手不停歇的打击！

战术设置方面虽然没有什么要说太多，毕竟每个球队的人员搭配都不一样。只有一些小心得提供给同好。

一，前锋一定要上速度快的！快速前锋将给对手的后防线带来永远挥之不去的梦魇！相比之下，头球指数的高低就显得不是很突出。这是长期占据《足球经理在线》球队排行榜第一的"五星联盟天空之城俱乐部"经理的经验之谈。

二，中场中路尽量安排能拼善抢的好手。唯挨拉那样的中场搅拌机会大大改善防守质量。

三，后防线一定不要站位过平，要安排得富有层次。这样一来，后防线之间的相互补位就会有效改善，避免出现被对手突破一点之后长驱直入的现象。

兵法有云，知己知彼，百战不殆。安排好自己的阵型，战术还远远不够，还要根据对手的打法进行调整。在重大比赛之前，可以先观看对手的比赛实况转播，了解他的阵型，分析他的战术，总结他的弱点，再对自己的阵型合理调整。"红色联盟佛罗伦萨"的玩家谈到自己的夺冠之路时，强调了很多次了解对手情况的重要性。

球员状态是十分重要的，它影响到很多方面，例如场上发挥好坏，身价等等。球员状态调整就十分重要了。友谊联赛和杯赛对球员的状态几乎没有影响，联赛和友谊赛（挑战赛）才是是调整球员状态的关键，在这些比赛中受伤会影响所有的比赛。

友谊赛和杯赛中基本不用考虑，可以安排最强阵容出战，不管打多少场比赛都对球员状态没什么影响，即使伤病也不会影响重要的比赛（联赛）。打多了球员也不会出现需要休息情况，可以保证成绩。在联赛和友谊赛中会对球员的状态起直接影响，出现伤病则会对所有比赛有影响。这就要合理安排友谊赛了，友谊赛不要让主力球员打的过多或过少，打多了会有球员要求休息，影响比赛；打少了会影响球员状态，球员状态会很差。最好是一周让主力球员打2——3场友谊赛，这样主力球员能得到良好的状态又减少了须要休息的球员人数。

说到这里，笔者的经验之谈已经倾囊而出，希望对大家有所帮助。11月底，《足球经理在线》即将公测。届时，又将有无数玩家加入，你准备好迎接挑战了么？■

文/lomc



开发公司：Dwango 运营公司：第三波 游戏类型：MMORPG
是否收费：否 官方网站：http://www.sgonline.com.cn 基本配置：未知

《幸福花园Online》特色介绍

STRUGARDEN

《幸福花园Online》是由“石器时代”和“魔力宝贝”开发班底Dwango开发的一款采用了新形态回合战斗制3DMMORPG游戏，它承袭了传统的日式RPG的精致细腻画风，人物采用可爱的3头身Q版形象，游戏中多变的职业技能，纸娃娃系统和多样化的任务、生产系统也让玩家在众多单一打怪升级的网游中脱离出来，体验网游的另一种新鲜乐趣。另外游戏中场景的气候以及早晚时间变化，增加了游戏中的真实感，也是这个游戏的一大亮点。



幸福特色之生产合成

既然《幸福花园》的游戏风格如此清新可爱，所以一定不会像一些网络游戏那样只会让玩家打打杀杀，它提供了采集物品、合成，然后贩卖过活的游戏方式。拼命跟怪物过不去的人生固然有滋有味，但轻松经营道具店的人生也其乐融融，那么就为大家介绍生产系统吧。

材料的采集在原野上被称为资源据点的地区中进行，部分收割也可以在城里的农园进行。到达资源据点后，站在可以采集的地点锁定地点进行材料采集。锁住的期间，其它玩家无法在同个地点采集。

当然相应的，在《幸福花园》当中不但设计了战斗技能，同时也配合设计了生产技能，约有400种以上的各式技能，而且在游戏中也采用了技能树的概念，连续使用巨大的技能可以提高技能熟练度，从而进化成更强大的技能，由于进化的过程中存在分歧，所以在游戏中如何选择自己的技能就变的很重要。采集获得的材料可以用来合成，不过在此之前必须先取得合成技能及该技能相关制成物品的处方才行。每一种采集和合成都有相应的守护精灵协助，如何培养好守护精灵来帮助自己提高采集效率和合成成功率是一件颇费心力但很有趣的事吧，多多去尝试并发掘其中的乐趣吧！

幸福特色之资源战

既然资源采集那么重要，那为国家取得资源点就成了非常重要的事情，，这就有了幸福花园的另一大特色系统：资源争夺战。资源争夺战中胜利的国家，才有资格占有游戏当中的资源据点。资源争夺战的参加资格为人物20级或以上，达到资格就可以在各国主城门附近寻找相应NPC传送到前线据点，并且必须有5个相同国籍的玩家组成一个队伍，然后报名参战，点选想要争夺的地区，便会由系统随即抽选对战队伍，在战斗中取得胜利便会增加功绩分数。如果功绩累积达到一定的分数，可以到前线据点找NPC赠奖人兑换礼物，在游戏中也不失为一种荣耀。占据资源据点的所属国国民可以使用传送功能直接前往资源据点，而非该国国民则需付款才可进入。

幸福特色之战斗模式

而在整个游戏当中采取的战斗模式则是踩地雷回合制的战斗模式，但是在这种战斗模式上，《幸福花园》较以往的回合战斗制网游更具有自己的特色，《幸福花园》采用的是独一无二名为：“SSBS同步策略战斗系统”(Strategic Synchronized Battle System)，这是由石器时代与魔力宝贝开发班底Dwango已传统MMORPG回合制战斗系统为基础再加入策略要素，而研发出的新形态回合制系统，结合了技能组合(DECK)概念、职业变化、地形高低、队伍成员、阵形走位、宠物助攻等不同的策略要素，同时行进、攻击的同时还要猜测对手的下一步动作，让战斗充满动脑的趣味，是回合制战斗的创新之举，值得喜欢回合制战斗的玩家亲身体验一下。

总的来说，《幸福花园》是一个很值得各位喜欢MMORPG的玩家期待的可爱游戏，玩家所创造的人物将在不同的政治型态的国家下成长，你会选择怎样的成长方式呢？是要磨练自己的个性成为一个战士，还是带着自己可爱的宠物周游世界，或是成为幸福世界里的巨商呢？让我们一同期待着进入梦幻的“布雷塔利亚”的国度冒险吧！

文／沥沥





开发公司：**宇峻科技** 运营公司：**游戏新干线** 游戏类型：MMORPG
是否收费：**否** 官方网站：http://tth.gameflier.com.cn 基本配置：Pentium II 450 内存：256M 硬盘：1G

《新绝代双娇Online》特色介绍

TTH

完善的人际互动机制

说到网络游戏，交友当然是王道啦！在《新绝代双骄Online》中拥有完善的人际互动机制，除了一般的聊天频道之外，还有组队任务、帮派任务，各项的比武竞技、帮派成长与竞争等等；另外，多样化的生活技能以及畅达的物流管道，都是玩家们增进感情的好方法哦！

超高度变化的真元系统

《新绝代双骄Online》中最特别的地方，就在于独创的真元系统，超高度的变化以及实用性，保证让玩家们大呼过瘾！什么是真元系统呢？"真元"乃是藉由打怪或是解任务所取得的超珍贵物品！在新绝代双骄Online中，玩家可以透过与不同种类的怪物战斗，以获得各式各样不同的"真元"喔！每一个真元各自都有着它独一无二的作用哩！玩家可依照自己的喜好来做选择，不论是与装备做强化的炼化结合，或是选择以真元炼化出各个装饰品、头饰，甚至是选择炼化出宠物，都是不无可能的喔！

脚踏三条船习武新概念

在新绝代双骄Online的世界里，门派的概念是相当具有弹性的，主门派规划有恶人谷、移花宫、天外天三大派，主门派不可以变更，但是可以兼具其它副门派身份，玩





家在主门派修炼到一定等级后，就可以拜入其它副门派进行修炼啰！当玩家初次拥有副门派身份时，服装会从主门派的服装变成副门派的服装，玩家只要开启装备接口按下服装切换按钮就会自动切换至穿著主门派服装喔！玩家不但能随时更换自己的副门派，而当修炼该门派武学技能达到一定程度时，即使转换门派，玩家仍然可以挑选重要技巧加以保留。

小说角色变身英雄宠物

剧情中的角色会在关键时刻提出要求，请玩家协助、或者达成任务；玩家将与小鱼儿、花无缺等人发展无可取代的友谊，也更容易了解《新绝代双骄Online》里的人物世界！

《新绝代双骄Online》里面，玩家可以藉由租贷或是解任务来获得属于你的英雄同伴！

玩家也可以解任务来获得英雄，而且有些英雄还是没有时间限制的哟～

想融化苏樱的冷傲孤高吗？想激发花无缺的沉静内敛吗？透过隐藏奇遇任务的完成，与小说人物发生友情和爱情的激荡，玩家将可以邀约原著中的各方豪杰加入，成为自己身旁的保镖外，更能与游戏中的NPC结婚。无论是痞痞的小鱼儿、完美无瑕的花无缺、敢爱敢恨的张菁、外柔内刚的铁心兰……都有可能成为玩家常相厮守的另一半！一旦玩家与同伴结婚，除了会大大提升同伴的能力之外，还能创造出玩家的独门绝技、与玩家形成攻守互补的组合。若同伴本身是玩家的师傅，玩家本身的实力也会有条件的提升！

哇～江枫好帅哦！！～>_<～

耶～我要美少女魏晶灵当我的宠物啦

不论如何，喜欢小鱼儿还是花无缺、花月奴还是魏晶灵，有他们的常相伴随不再是玩家的梦想了！

惊喜不断的丰富任务系统

被小白恶性抢怪气到内伤吗？这可不是新绝代双骄Online的特色喔！除了一般战斗地图外，新绝代双骄Online中的众多任务设计都采"平行空间"制（开启专属任务地图），不但让玩家人人有机会打Boss、充分享受小队合作的乐趣，也将融入古龙原著的精髓剧情，让玩家轻松领略小说人物的独特魅力！

而除了主线的剧情任务与支线的一般任务外，还有是江湖奇遇任务，新绝代双骄单机系列作品的剧情，也将结合进入游戏中，让绝代双骄系列的新老玩家，都能一起回味感受任务的趣味。

眼尖的玩家一定还想问："什么是江湖奇遇任务啊？"这点我们就得要卖个关子啦！要达成什么累积条件？要如何触发事件呢？嘿嘿！要是能轻易解开，就不叫做奇遇了嘛！游戏中蛛丝马迹的提示，玩家可要多多提高警觉啰！要结识名闻天下的大侠燕南天，可是要实力和运气兼备的喔！■

文/liaxie

开发公司：雷爵 运营公司：九城 游戏类型：MMORPG
是否收费：否 官方网站：http://mo.lager.com.tw 基本配置：CPU：PentiumIII 500 内存：128M 显卡：支持3D显示

《天外》剑客属性加点PK详解

Mystina Online

战士，（在天外叫“剑客”）毋庸置疑，几乎在每个网游中都担当着主力的角色，使用的玩家也基本都能占到最多的数量，其特点就是攻高防厚，主动技能少却实用，相对于其他职业来说省药，省心，比较容易上手，无论在练级还是pk中，都起着决定性的作用。可以说是一个当之无愧的简单而实用的职业。

下面笔者将就自己近三个月来的天外亲身体会来谈一下剑客这个职业，目的是对这个职业进行全面性，系统性的解析。

加点篇

再说加点吧，战士，就是以攻高防厚为特点，要玩出战士的特色，就要以攻击和防御为主。

力量：影响战士的普通攻击和技能伤害，2点力量=1攻击。

体质：影响战士的总生命值和防御，1点体质=10点生命值，5点体质=1防御。

敏捷：影响人物的命中和闪避，1点敏捷=1命中，5点敏捷=1闪避。

还有两个“智力”和“运气”，智力就不用说了，除了加魔法值和魔法防御之外，其他对战士没有丝毫影响。运气以前有些人说加了会使人物变强，事实上经过实践证明之后，纯属夸大之词。这个很多人都做过实验了，战士加了运气基本上和不加没什么区别，最多能在N场战斗中砍怪偶然有一两刀多打了几十点血，或者miss了几下，其实即使不加运气，这样的情况也一样会出现。而无论加或不加，这样的几率都低的可以忽略。本人也做过实验，练一个小战士号到20级，然后才加点，先加20点力量，普通攻击提高10点，技能攻击打怪比不加前多打了几十点血，而且很稳定，基本每次都可以打这么多。然后加了20点运气，打了几十场怪，没看出一点区别。

战士应该以力量和体质为主，也可适当加点敏为辅。但不建议加太多，因为战士无论加再多敏，闪避也比不过巧匠，后期的怪巧匠都躲不掉，战士能闪开吗？至于命中，只要适当地加些敏或者加捕风决就完全足够了，打怪一般不会出现miss，即使有也是极少数。如果加太多，就是浪费。



现在战士加点的主流为“全力”，“两力一体”，也有“全体”，此类全体战士在后期做肉盾效果相当不错，PK也狂，被人誉为“打不死的小强”。但因为少了太多力量因此清怪速度相当慢，只要你的队友和你关系够好，不嫌你打的慢，也可考虑“全体”。有人说全体战士只要有把极品武器攻击伤害就可以弥补了，这里需要说明一个问题，可能很多人还不知道。战士的武器的确关系到战士的攻击，但只是普通攻击。战士的技能伤害只和力量及技能等级有关，和装备的攻击没有丝毫的关系。也就是说你拿40级的武器放技能和拿新手武器放出来的伤害没有区别，不信的自己可以试下。

到40级的时候，全体战士拿上极品武器即使攻击和全力的战士一样，但一个技能仍然比全力战士打出来少几百点血。

PK篇

在现在的天外世界中，绝大多数的战士在40级都升刀技——范围攻击。这类战士虽在练级中很有用，可在PK中却是垃圾。

在这里笔者向大家推荐攻敏剑技战士。

剑技＝单体攻击技能。

很多玩家都一门心思冲级，其实也就是为了后期的PK，所以现在我来说说攻敏剑技战士如何PK秒人。（最好40级以上）

当你与其他玩家PK时，先向其他玩家施放挑衅技能，这样的话就可以很好的阻止了某些玩家因你是近身攻击而和你打游击战。同时也可以降低他的防御力，再放绝气斩，因为你是升敏的，命中率也就不用我说了。

当命中后，升满绝气斩的威力能使敌人晕眩5.6秒。想想你在这段时间内能做什么呢？当然是狂点技能啦！舞剑式，双燕斩，破碎击再加斩马刀（依次放）（两个不同的技能之间施放的时间间隔约为1.5秒）因为你升的是力量，这么多攻击连续施放，威力所造成的伤害是可以想象的喔！

由于你是在玩家晕眩的时候攻击他，所以他也无法使用药物，因此这足够秒杀血少的玩家。

攻敏战士的缺点就是血少了那么一点点，所以在PK的时候只要带足高级补血药物就可以弥补啦。

攻敏战士的升法：第一级2力1敏，第二级1力2敏……以此类推。或2力1敏也行。

以上是笔者一些小小心得，在这里分享给天外的玩家朋友们。衷心祝福大家能在天外中玩的快乐。■



文／小龙包

开发公司：韩国 Grigon Entertainment　运营公司：光宇华夏　游戏类型：MMORPG
是否收费：否　官方网站：http://www.sealonline.com.cn　基本配置：Pentium III 600 内存：128M 显卡：TNT以上显卡

《希望Online》新手攻略心得

Seal Online

记得China Joy上那个可爱的大兔子吗？没错！希望Online内测了。一款3D风格，严谨、卡通、可爱又不失搞笑的网络游戏展现在大家的面前，你会珍惜么？笔者小试牛刀，一些经验心得，以飨大家。

创立角色

在游戏最开始，需要对每个角色分配属性点数，总共有5个属性点，需要分配在6大属性上。6个属性包括力量，敏捷，智力，体力，精神，幸运。

力量：主要影响攻击力，力量越高，相应的攻击力越强。

敏捷：主要影响攻击敌人的准确率和爆击率，以及HP的恢复速度。

智力：主要影响万物的亲和力，数值越高可以借助自然之力运用魔法的能力也越高。

体力：体力数值变化直接影响HP，体力越高则HP越高。

精神：对AP和AP恢复速度有影响。

幸运：闪避敌人的攻击，并且会增加合成的成功率。

在分配好5个属性点之后需要玩家来确定游戏角色的姓名，不要为角色起个非法的名字哦。

之后就是选择出生地，主要有乐园镇和狮子城，通常对自己今后的职业有个打算之后再选择哪个城镇作为自己的出生地，这为今后的转职做好准备。

打怪与任务

在《希望Online》的游戏世界里，任务非常多，包括：一般任务、书信任务、委托任务、剧情任务、转职任务等。在出生地的委托处可以接到相应等级的任务，完成后可以得到相应的金钱声望和经验值。剧情任务是连贯的特定NPC任务，会获得更多的声望，当玩家的声望达到一定程度，角色名前的称号也随之改变，某些任务需要玩家具有高度名望值才能顺利接下。

初期的任务比较简单，而且有很多诸如金钱、经验等的奖励。你可以不用打怪而直接通过做任务直接到达10级，不过为了熟悉游戏的操作，了解游戏内容，建议大家做任务和打怪同步进行，这样可以更好的理解游戏，从而在游戏中走的更远。







练级转职

初期练级可以通过做任务或是打怪。作为网络游戏，总是要体现多人游戏的乐趣，练级的过程中引入合体攻击的概念。像Combo攻击是一个人施展的战斗模式，但此项合体攻击必须要有2到3位玩家来同时施展，例如骑士正在施展必杀技时，旁边的魔法师可施展提高攻击力的魔法，使骑士的能力提高2倍以上，人多力量大充分的体现了出来。

至于转职，达到10级可以找相应的NPC进行转职任务。

剑士：去民兵队找NPC拿考试准可证，去试练场打木头机器人，打完回去交差，可转职为剑士。

骑士：离开城镇前，最好赚2钱，找个象乞丐的NPC，学习睡觉技能（狮子城乞丐在喷水池旁边和修炼之塔门口，乐园镇的乞丐在修炼之塔门口），选择第一个选项，即可习得。没有买恢复剂要用此技能。

快捷键指导

ESC：结束
ALT+S：角色状态(Status)
ALT+K：技能(sKill)
ALT+I：道具(Item)
ALT+G：好友名单(Group)
ALT+Q：快捷键(Quick)
ALT+M：地图放大／缩小(Map)
ALT+O：设定选项(Option)
ALT+H：说明(Help)
INSERT：截图

操纵按键会有一定的变化，按照显示的不同的图标会有不同的意义的。■

文/cc

开发公司：苏州蜗牛 运营公司：苏州蜗牛 游戏类型：航海探险
是否收费：否 官方网站：http://hanghai.com/ 基本配置：CPU：Pentium Ⅲ 800 内存：256M 显卡：GeForce2 硬盘：2G

《航海世纪》人物介绍

Voyage Century Online

战士

战士基本特征：精通海战和陆战，擅长与任何敌人作战，适合在游戏中扮演护卫舰和海盗的角色。

擅长技能：海战、武装、剑术、刀术、斧术、射击、徒手

出生地：雅典

故事背景：公元1227年，成吉思汗病逝，他所率领的远征欧洲的大军不得不返回中原，而这次远征的突然中断，使无数战士留在了欧洲。他们在喀尔巴阡山直到匈牙利一代娶妻生子，繁衍生息。留在了欧洲的远征军后裔们，自此再没有返回中土的希望，只好在欧洲大陆定居了下来。这些战士天生他们擅长骑射。在欧洲，并没有那辽阔的大草原，只有更加浩瀚的蔚蓝色大海。然而无论在哪里，他们都依然是骁勇善战的战士，他们是最英勇的佣兵，最骁勇的水手。

商人基本特征：擅长讨价还，她的船只载耐久高，载重量多，适合两地远行贸易。适合喜欢赚钱和交流的玩家。

擅长技能：口才、构造

出生地：伊斯坦堡

故事背景：1279年，元军消灭南宋，统一全国。然而在这个时候，南宋已经灭亡了。然而江南依然是一片鱼米之乡的文明景象，落后的征服民族，必将被先进的文明所征服。虽然在血统上分属不同，但蒙古人逐渐被优秀的汉文化同化。南宋的商人大量前往北方，沟通了南北的经济交流，还把先进的文化带到了北方。蒙古远征的结束，将很多人留在了喀尔巴阡山，他们怀念中原，是商人为他们带去了这些中国的特产。欧洲大陆的贵族也都很喜爱这些中国的茶叶、丝绸以及手工艺品一起，不久中国商人的足迹就遍布了整个欧洲。



探险家

探险家基本特征：擅长远航、冒险、探索。适合喜欢刺激生活，不安逸平凡，喜欢冒险、寻宝、旅游的玩家

擅长技能：航海、机动

出生地：亚历山大

故事背景：中国人是非常喜欢和其他国家、民族交往的善良民族。早期的中国就有许多冒险家和僧人喜欢云游各地，不光是在中国，还更喜欢去更遥远的国家学习各地文化，领略风土民情。如公元7世纪，唐玄奘步行千里取经，立时17年穿越东亚和西亚来到印度求取佛学真经，他的游踪是在世界中古代历史的旅游家中罕见。



工匠

工匠的基本特征：游戏中绝大多数的武器、服装、补给品、船只和船装备都是由玩家自己制造。自行制作的会比NPC所廉价，效果也高得多。工匠是游戏中的后勤保证。

擅长技能：采矿、伐木、种植、捕鱼、冶炼、加工、缝纫、合成、造船、炼金

出生地：贝鲁特

故事背景：工匠的基本特征：中华民族是勤劳的民族，鲁班是最能体现中国劳动人民智慧结晶的一个人，他被人们尊称为建筑业的鼻祖，鲁班不光在建筑业，在航天业、军事科学、机械方面、民间手工艺品等，都有很杰出的成绩。鲁班对人类的贡献可以说是前无古人，后无来者，是中国当之无愧的科技发明之父。中国的所有工匠都以鲁班为祖师，继承和发展各种建筑及手公制品、民间工艺品等。■

文/碌碌



开发公司：深圳宝德　运营公司：深圳宝德　游戏类型：MMORPG
是否收费：否　官方网站：www.7hero.com.cn　基本配置：CPU：PentiumII 300 内存：64M 显卡：支持directx 8.0 硬盘：400M

《战国英雄》之刀客完全养成攻略

7 hero

《战国英雄》以中国历史与文化背景，再现古老东方上下五千年的悠久文化。九九很荣幸参加了封测和内测，短短两个月深深被这款游戏的画面、音乐、背景、战斗等吸引，不仅从中学到了我国传统的历史文化知识，并且领略到中国古代战争的磅礴气势带来的震撼力和视觉冲击力！，令我再度燃起昔日玩传奇时的激情。好东西当然大家一起分享，所以九九将在游戏中的经验与心得写出来，跟大家一起分享交流。



生在七国：1～9级

进入游戏，出生地图选择国家的不同而不同，九九选择的是秦国，出生地就是咸阳。刚出生时，系统会给每个人配一把石刀、一瓶跌打药、四点技能点。新人出来没有职业之分，每升一级会有四点技能。九九的经验是把药卖给商店老板，然后买一件衣服，把四点技能点全加力量，因为加了力量不仅打怪快，而且不论是任何职业都要求力量，且衣服也需要一定的力量才能穿上。俗语说的好：天将降大任于斯人矣，必先苦其心致，劳其精骨。。。所以，刚开始就最好在城里苦练了，拿上石刀在城里寻找猎物，开始战斗。城里的小白兔是最弱小的，很快就升到3级，接着打大兔子，升到6级就可以去打鸡了，一直升到10级。新开区人会很多，通常是找不到动物打，俗话说：人多力量大，最好的办法就是组队打，组队的人越多，经验就越多。这里需要注意两个地方：一、技能点的分配；二、被动技能、主动技能的选择。

大家都应该知道，技能点影响职业的强弱，如果技能点分配错误，可能就会"遗恨终生"，所以大家加技能点的时候一定要慎之又慎，因为加错了没得改，呵呵。九九将技能点影响属性总结给大家：

体质点影响生命值，被攻击时，生命值减少。

内力值影响体力值，使用技能会消耗体力值。

力量主要影响兵刃和骑士技能的攻击力、防御力。

身法主要影响弓、弩类攻击的攻击力。

智力主要影响兵械类攻击的攻击力。

被动技能和主动技能选择关系到大家选取择职业，被动技能可以自动修炼，主动技能需要在打怪的过程中进行修炼，战国英雄有四个职业供大家选取择：刀客、骑士、弓手、谋士，而一个角色可以学习两种职业技能，也就是说除了主职业外，大家还可以选修副职业。另外再提一句，主动技能的经验需要最后一下用技能打才能加，呵呵……所以说主动技能炼起就是一个字——苦。



10级以前任务介绍：

1～5级：收集10张兔皮——完成任务得到柳叶刀

5～6级：去镖局找镖师——学习被动技能"专注"（增加命中率）

PS：将被动技能拉到技能栏"当前修炼技能"框里进行修炼，

6～10级：野猪任务——10级前杀死野猪得300大洋

9级：去找城里的武官（各国武官不同）——学习主动技能

PS：将主动技能拉到技能栏F1～F8任一位置，然后按相应键激活即可用；

1～10级：灭鼠任务——打10只老鼠得10级衣服一件

为国为民者，谓大侠：10～20

选择了不同的国家，国家之间的战争是不可避免的，所以10级以下的新人都由系统保护。而想要成为一个为国为民的大侠，那就需要您勤劳苦练了。每个职业学了不同的技能后，需要配用相应职业的武器才能打出技能，九九选的是"肉盾"——刀客，因为九九想要更好的攻击速度和躲避，所以选修弓手被动技能，准确的说九九就是弓战。10级以后，和几个一起长大的朋友穿戴整齐，终于出城了。出城了风景好呀，红红的枫叶、蓝蓝的小河、青青的草地，九九正沉醉于城外的迷人风光，就听到"啊~"的一声，怎么回事？原来一个队友被城外的肥猪杀死了，我们一队人马上冲上去，对着肥猪就是一顿爆打，终于为队友报了仇。接着我们一队人就在城外杀肥猪、杀羊、杀狗很快就到了15级。15级去镖师那里学第二个被动技能"气血"，增加生命和体力上限的哟，学了技能后我们就开始去猪窝专杀野猪，猪窝里可要小心呀，因为这里会有BOSS猪——野猪王，打

死野猪王会爆毒汁筒、20级主动技能书、蓝色极品武器和装备。这里值得注意的是，所有类型的怪物除了BOSS是金色的外，蓝色的队长也爆极品装备。而野鸡王除了爆极品装备外，还会爆阵法突击阵法书和铁壁阵法书。阵法除需要等级外，还需要一定的智力，只有队伍中的队长才能开启阵法，开启阵法后，每个队员都会增加相应的攻击、防御及其它附加属性。

10～20级任务介绍：

10～17级：城内文官要求去挖掘铁矿，出城挖三块铁矿石，或用合成三块铁矿石交给本国文官；

10～20级：将上个任务的铁矿石到炼丹术士处合成精铁矿，再回文官处交任务——任务完成得到战功5点、金钱2000；

15级以上：杀蜥蜴，拿到15张蜥蜴皮交给驿站伙计——随机奖励一件武器和金钱2000；

独善其身者，谓之隐士：21～30

话说20级再怎么也挺厉害了吧，可是七国之前的战争，自己虽然"轻功"学得好，会利用驿站文书及时回城，但心里总是不痛快。所以九九决定成为隐士，刻苦练级。20级学会了连环刀法（PS：需要20级，力量达到40，如果穿装备加力量是学不到的哟），连环刀法可以同时攻击三个怪物，刀客练起来那就更爽了。穿戴整齐，九九和几个老朋友就去城外东南专打蜥蜴练级了，这里除了有蜥蜴、狂爆蜥蜴、食人蜥蜴外，在护城河旁边还会有几个捕快、冷血杀手、血蝙蝠。这个时候单独一个人最好不要打他们。因为他们属于30级以上的怪物。说到这里，大家可能会注意到同类怪物名中分有金色、蓝色、白色字三种，其中金色的是BOSS，不用说它的防御高、攻击高爆好东西，而蓝色的就是队长了，它的攻击和防御会比白色的高，而且还爆极品装备哟。除此之外，大家一定不要忘了到25级的时候去找镖师学三级被动技能"铁布衫"，加防御的哟。而极品装备有以下几种类别，各类别的附加属性是一样的，只有通过相剑士鉴定后的装备，才能看到其属性数值的区别。

达成事者，谓之枭雄：30～40

先天下之忧而忧，后天下之乐而乐，国家战事日日激烈，九九三天苦练终达30级，隐士要出山了！学习了30级的技能幻影斩，它属于单体攻击技能，可以打两格内的怪物和人，呵呵。。九九这才知道30级技能是专为PK设计的。幻影斩第一级加攻击15%，每练一级+5%，如果练到9级，大家算算可以加多少攻击吧。30级以后九九和朋友就去兴宫练级了，兴宫真是一个练级盛地，九九和朋友们不仅得到如流水般的经验外，还打到不少极品装备。不过兴宫地处秦国和赵国的交界点，且最适合30~40级的人练级，除秦、赵两国之人外，其它国家的人当然也不会放弃这个练级盛地，因此兴宫经常发生战争是不可避免的，有几次甚至发展扩大成为国与国之间的战争。说到这里不得不说到国战了，顾名思义，就是国家之家的战争，当每个人的战攻达到500，就可以城里找NPC求官了（各国求官的官员是不同滴，九九就不累述了），大家要问了，500点战攻哪里去得呀，大家不要急，九九这就告诉你，获得战攻有三个方法：一、做任务；二、打蓝字的怪物，打死一个会有1点战攻；三、打城内外的侍卫，打死一个会有两点战攻，不过九九建议等级低的朋友千万不要试，九九曾经打过一次，当时九九34级，36的防，96的力量，打它只伤10几滴血，它打九九一下就100多，九九足足花了15分钟搞定它，呵呵。。四、杀外国人，杀死一个外国人最少会得两点战攻。当你的战攻达到500点，你就可以去做官了。■

文／叶子



战国英雄
网络游戏
中国传奇
11月19日
盛大公测
致知游戏、产品及活动详情，请上网查询 Www.7hero.com.cn
公司地址：深圳市福华西路田面工业大厦A座5层 客服电话：0755-83226060 客服邮箱：service@powerleader.com.cn
宝德网络

开发公司：宏象网络科技有限公司　运营公司：宏象网络科技有限公司　游戏类型：MMORPG
是否收费：否　官方网站：制作中　基本配置：CPU：Pentium III 500Mhz 以上 显卡：支持DirectX之3D显示卡 内存：128MB RAM以上

《仙界传——Q神榜》Q得精彩！

Xian Jie Zhuan

游戏简介

《仙界传——Q神榜》改编自同名网络玄幻小说《仙界传》，取材于中国古代神仙故事，以著名神怪名著《封神演义》和《山海经》为设定基础，描写浪漫修仙生活及重现传说中的神魔大战场景。画面追求唯美华丽，以色彩艳丽的漫画手法将玩家带入梦境中的玄幻世界。游戏角色是由诸位神仙的灵魂附身的可爱卡通人物，他们将在如仙境一般的陆地上开始了一连串的修仙旅程。





卓越画面

《仙界传——Q神榜》整个游戏画面以斜45度角视觉呈现。游戏场景设计高低差落、多层次体现，漫画色彩浓郁，给人一种亲切的感受。《仙界传——Q神榜》采用回合制战斗系统，摒弃了恼人的踩地雷随机战斗模式，采用地图即时可见敌模式，随时都有意想不到的游戏画面出现在你面前，游戏画面品质卓越、别具一格。

操作简易

《仙界传——Q神榜》无需视角的转换，玩家操控角色非常简单，完全通过鼠标就可以控制人物的行走、跳跃、PK、布阵等动作，任何年龄段的玩家都能轻松上手，无论男女老少都能体验这款玄幻漫画网络游戏所带来的乐趣！

系统丰富

《仙界传——Q神榜》系统功能完备，其神兽系统、神仙系统、卡片系统、阵法系统、强力合成系统会给你恍惚步入仙界中的感觉，一个前所未有的精彩舞台将为你开放。

神兽系统

听过中国古典神话传说的玩家都知道，几乎每一个神仙都有自己的神兽，例如杨戬的神兽是哮天犬，文太师的坐骑是墨麒麟，黄飞虎有五色神牛等。在《仙界传——Q神榜》中，玩家就可以惊喜的看到这些以前只存在于传说中的神兽的身影。

玩家可通过完成任务和交易两种方式获得神兽蛋，通过孵化后得到神兽。神兽孵化后一开始是幼年兽，可以放出来观赏，不具备其它能力，玩家要陪它玩耍，给它洗澡，给其喂食，小兽就会成长。当小神兽成长为成年兽时，按照种类不同有三种能力的变化，一是可以变为玩家的坐骑，玩家可以骑上自









已驯养出的超级可爱神兽遨游仙界。二是可以为玩家在指定区域自动探索合成素材，成为专业的素材探索神兽。三是可以将玩家瞬间传送至游戏世界中的任何地点，任意来去的传送神兽。

神仙系统

《仙界传——Q神榜》是仙魔题材的Q版国产游戏，游戏中采用神仙系统就显得自然而然了。游戏中的神仙以附体的形式和人物角色结合，在玩家进入游戏后，根据自己的喜好选择所要附体的神仙，而后这个神仙就附体在玩家身体内，在玩家行走、交易、PK等各种活动中，神仙都会以半透明的形式悬浮于玩家头顶上方，神仙划分为9个等级，会从PK等活动中获得经验值和玩家一起成长，当玩家经过第一次转职后，神仙也会实现转职，这样一个神仙就可以学习其他职业神仙的仙术。例如战斗类神仙高兰英就可以学习谋士类神仙晋贤真人的本领。籍由转职功能，神仙可以学习到所有的其他职业神仙的一切仙术，一直成长到顶级的绝仙位。在第一次转职后，玩家目前的神仙等级归1，同时玩家会另外取得一个封神神仙。另外，玩家还可以选择解放神仙，然后重新选择要附体的神仙。

阵法系统

阵法系统带给玩家不一样的感受，上百种失传已久的仙阵重现人间，谋士可以在战斗出神入化的运用各种阵法来改变同伴或敌人的状态与属性能力，更可让同伴具备状态攻击或者是两段攻击的能力。正如神话中的姜子牙布阵一样，各种奇门遁术应接不暇，根据《封神演义》原著中的阵法介绍而设置的各种阵法蕴涵着无限玄机，破阵与步阵将是游戏中的一大乐趣。另外还有封神台建筑系统，作为洞府可以买下空白地区搭建封神台根据地。在封神台上施展各种阵法，精彩的游戏场景不禁让人想起电视里的姜子牙挥展令旗降妖除魔替天行道，浩然正气主宰乾坤的场面。

强力合成系统

《仙界传——Q神榜》中所有的武器，装备，弹药，法宝这些物品，除了可以在专门的店内向NPC购买到外，玩家也可以自己合成出这些物品哦！玩家在进入游戏后创建角色时，会获得一项生产技能，该技能可以在武器锻造、装备锻造、弹药锻造和法宝锻造中选择其中一项，在进入游戏后，玩家可以拿到物品素材进行自我合成。

特殊的装备材料必须完成任务或者在特定的地点才能够采集到，玩家最忠实的好伙伴——探索神兽这时候就隆重登场了！探索神兽生来具有探索物品素材的能力，它可以根据玩家的需要，勇敢的深入荒芜人烟或者危机四伏的地区为主人探索特殊合成材料。

优秀的转职系统

当玩家转职时，必须先进入有名的封神台。大家都知道，神话中有很多神仙都喜欢充当老师的角色，所以进入封神台之后，就会出现系统设定的教导神仙，玩家进行战斗，胜利之后就可以顺利完成转职。

转职之后，玩家可以重新设定职业，例如原先是战士的可以成为谋士或者药师，并且原有的职业技能不会消失，也就是玩家可以身兼数个职业。每转职一次，玩家的装备就上一个台阶，能穿上传说中的极品战斗衣，另外还可增加一项生产技能，玩家的仓库页数也会相应加一，携带的物品就更多了，在转职以后，新角色会依照转职前的角色等级，获得相应的升级点数，另外玩家的神仙也会相应的转职，获得学习其他神仙的技能，并且玩家还可另外获得一个封神神仙，想象一下转职之后穿着极品装备，身后两位顶级神仙护体，另外还具有几种职业的所有优势，在仙界遨游的感觉，是不是很眩呢？

游戏任务

《仙界传——Q神榜》任务很多，包括剧情任务、一般任务、支线任务、神兽任务和神仙任务、技能任务、洞府任务等，剧情任务按照原创小说中的情节而设。一般任务随机出现，属于独立的任务系统。支线任务是剧情任务的分支任务，是独立的任务，是剧情任务的前提和后续。神兽任务和神仙任务是最庞大也最精彩的任务，玩家可去寻找各种神兽蛋饲养神兽，还可以去寻找那些在大陆上隐居的神仙，洞府任务也就是行会任务，洞府战争将会有更多的洞府任务出现。

《仙界传——Q神榜》的精彩远远不止这些，这些不过是它冰山一角的特征罢了。若想真正体验它的特点，那就亲自试试吧！■

文/原来

开发公司：韩国WIZET公司 运营公司：上海盛大网络发展有限公司 游戏类型：休闲游戏
是否收费：否 官方网站：mxd.poptang.com 基本配置：cpu：Pentium III 700MHz以上 内存：64M 硬盘空间：不低于300M

《冒险岛》之弓箭手超级攻略

MAPSTORY

在现在层出不穷的Online Game里面，弓箭手这个职业已经成为一个不可缺少的职业了，玩家们也渐渐开始对这个职业产生浓厚的兴趣，弓箭手凭借着自己的远程射击能力，独特的技能，正慢慢占据着游戏里的重要灵魂职业。

下面我逐一写出《冒险岛》中弓箭手各部分的攻略，相信对现在正在玩的玩家和以后准备玩的玩家起到事半功倍的作用的。



弓箭手超级攻略之摇点篇

身为一名弓箭手，摇点要非常小心，当然任何职业都是一样的……弓主要是靠敏捷。力量只是穿着装备的需要，在专职前影响攻击力。在摇点是一定要有坚定不移的耐心，除了敏捷和力量其他的运气和智力要为4。因为智力与运气影响不了弓的攻击力，如果真的达不到智力，运气4.4的话就扔个运气为4吧，这样防御率比较高。

弓箭手超级功略之加点篇

大家都知道，敏捷是影响弓箭手攻击力的主要点数。所以在升级后的5点一定不可以乱加。升到10级前，不要忘了将敏捷加到25点。要不然转不了弓……当然敏捷达到25后，你就可以加力量了。这样可以在拿弓前杀稍微厉害的怪物，运气和智力千万不要加。转了之后，最好先加精确箭到3，这样才可以学远程箭，远程满了之后，本人建议你最好加强力。毕竟刚开始用不起蓝，而强力一样可以发挥出乎意料的攻击，满了强力之后你在断魂和双重中间选择一个技能加满。另外一个则为10级。最好不要加集中。这样2转前技能点数就全部加完了。而弓箭手所拿的弓需要的力量是武器等级加上5力量(比如火焰弓是35级的就要40力量)。而弩是几级的弩就是多少力量(比如双弦弩是38级的就需要38力量)我把低级的武器到高级的武器经过比较，武器所需要的力量确实如此。阁下千万别加多力量了！其他的点数就拿来加敏捷吧。而2转后的猎人的强弓和终极弓的终极弩就好比强力箭一样，有一定的几率发挥惊人的攻击，所以强调你要加满。当然为了省点钱也要将快速加到5然后练无形。而2转时的精确弓与精确弩也要加满。我在这里只强调这几个最主要的技能。其他的呢……随你喜欢吧。



弓箭手超级功略之练级篇

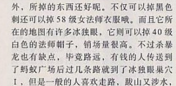
敏捷25之后，攻击也变高了。所以你可以杀蜗牛一直到10级，如果认识高级的朋友，就让他们带到10级吧。10级之后在射手村东部小山杀蘑菇仔。过了15级穿上15级装备和武器，建议你最好穿过东部小山到魔法密林，在来到魔法村的第一张地图上面的最近的一个危险地带。里面都是绿水灵。如果没有人抢的话，可以迅速升到20级。从20到25的路线根据本人的计算：杀一只绿水灵是10经验。而杀一只漂漂猪和绿蘑菇经验虽然是20和26，但是一只漂漂猪要N下(N大于2小于7)而且打你

的血也有10几点。而绿蘑菇则要更多下，杀它则会有生命危险。所以我奉劝你最好还是乖乖杀绿水灵一直到25级。过了25级换了装备后杀绿水灵才是时候了。来到魔法村最上面的传送过了大木林后，用那条通道到达最上面的一个传送，从绳子上面爬到右边的一个危险地带(也就是法师2转的人下面)。那里充满着绿蘑菇和绿水灵，虽然刷新不是很快，但是对于一名弓箭手也算可以了。杀绿蘑菇运气好可以掉了值几十万的锅盖，运气差就是什么铁瓜锤，如果打到40级战士武器双天戟到不错，扔商店都有N万。当然你也可以到智慧森林左边的地图上面传送到离智慧森林传送点的危险地带里面杀，里面是绿蘑菇和刺蘑菇。别忘了一条叫3叉路上面的一个隐藏地图：猪的海岸，里面是小猪和漂漂猪。这两个可以掉值钱的矿石黄金哦！(不过因为这两个地方都有比较多的人，还是选择第一条路线生到30级吧)。



30级了，来到射手村接了信便来到从射手村通往林中城的第一张地图，里面有个专职的NPC(这里偶尔会刷出钢铁猪，不小心的朋友或许会挂吧)专职所杀的怪物算起来是比较简单的了，杀的是火独眼与僵尸蘑菇。30个黑珠只要150来个血和10来分钟便可以搞定了。面临2转，心中有点犹豫：转弩弓手好呢还是猎人呢？弩弓是拿弩才可以发挥最高攻击，当然猎人就是拿弓了，弩弓攻击比较高，而且武器便宜，穿透箭还可以穿透任何阻碍物，但是弩弓速度比不上猎人，而且穿透箭不可以象猎人的爆炸箭一样可以转弯从上面打到下面或从下面打到上面。怪物比较矮小的话，地势又有点弯曲的关系所以经常会打不到怪物。我想你现在应该决定你的2转对象了吧，转了之后，换了一身新衣服，想到勇士部落野猪领土I杀，但是因为人多的没话说。所以你就到西部岩山Ⅳ杀野猪和黑斧树妖吧！或者你可以来到东部岩山穿过岩石路一直往前面走，到了最后一张地图(也就是勇士部落与魔法密林的传送的那张地图)在最上面的右边，在一堆坟墓中间，有个比较显眼的，这个是通往野猪领土Ⅱ的隐藏传送，里面是野猪和树妖的栖息地，杀它们一直过了35级换了装之后可以去杀火猪和绿鳄鱼，火猪所掉的玻璃鞋还不错，不过几率低而且猪速度比较快，所以杀鳄鱼好点。

在废气都市，也就是仓库的右边有个路障，旁边有条水沟，从那里便可以找到鳄鱼的栖息地，这里还有很多的小青蛇，轻视它的人可要小心了，杀这2个怪物可以到40级左右，如果你想杀高级的怪物，最好选择石巨人和暴龙。其原因如下：石巨人经验与黑鳄鱼一样高，攻击比它高了点，但是速度慢的我甚至同情它而不敢杀它。杀一只黑鳄鱼所需要的时间往往比石巨人所需要的时间久得多，而且杀黑鳄鱼危险得多，所消耗的血和蓝也比较多，当然掉了东西就爽了，不过黑鳄鱼只要500血就可以将它打后退，而石巨人却要1000血(石巨人的栖息地位于射手村的迷宫通道的下面，那里有几个显目的特征，就是往往有几只石巨人在，旁边有个危险，可以进入到石人试院入口。在最上面的危险就是石人试院了，那里还有可以掉黄金蓝蘑菇呢。而杀暴龙不仅是因为它血比较少，攻击与恐龙的攻击差不多之外，所掉的东西还好呢。不仅可以掉黑色刺还可以掉58级女法师衣服哦。而且它所在的地图有许多冰独眼，它则可以掉40级白色的法师帽子，销场量很高。不过杀暴龙也有缺点，毕竟路远，有钱的人传送到了蚂蚁广场后过几条路就到了冰独眼巢穴Ⅰ，但是一般的人喜欢走路，跋山又涉水，翻山又越岭之后到了。在这里的冰柱攻击比冰独眼还高……不要不知好歹到冰独眼巢穴Ⅱ玩。最下面有着恐怖的怪猫，不要被打挂了哦！当然以上怪物可以陪你度过50级，但是杀它们一定要有足够资金买药水。





附赠一个新手赚钱方法（最适用于新区）：在射手村集市里面有个合弓箭手装备的人不是么？只要用5个木材（一个木材=10个数枝=5个木柴）一张10级弓，卖到商店有1500元虽然不是非常赚但还可以了。■

文／暗黑小法圣

开发公司：网龙 运营公司：网龙 游戏类型：Q版MMORPG
是否收费：否 官方网站：sgo.91.com 基本配置：cpu：PIII 或以上 显卡：32MB RAM、支持 DirectX 硬盘：2GB

《星空之门》前瞻

Star Gate



特色介绍

各种特色种族，让你饰演星际传说的英雄

《星空之门》的世界有着许多来自不同星系的奇异种族，包括适应力强、拥有无限可能性的人族；善良可爱、对魔法有特殊天份的米古族；或者是拥有自己意志的机械生命体机动灵。不同的种族有其独特的专长和技能，除丰富了游戏画面和世界特色，更能增加玩家在游戏中的合作性和互动性，并使游戏的重玩性提高。玩家在建立角色时，可以从人族、米古族和机动灵中选择自己所喜爱的人物进行游戏。

人族

人族有男、女之分，最大的分别在于外型的表达。战斗力方面人族的表现中规中矩，但却有着非常卓越的防御技能，而且适应力强，对大部分不良状态如中毒、迷惑等都有很好的抵抗力。如果你属于稳健型的性格，选择人族最为适合。

米古族

样子可爱的米古族，虽然个子矮小，但却是天生的魔法能手，其魔法值(MP)远比其它种族高，尤其是回复技能方面，可说是无人能及，但防御力不足是米古族的最大弱点。

机动灵

机动灵在战斗力方面是所有种族之冠，对中毒、迷惑等生化系不良状态亦有绝对的抵抗力，可是看似完美的机动灵却受到速度缓慢的困扰。

造型千变万化

对玩家来说，在网络游戏的世界里能拥有代表自己独特个性的角色是一件相当愉快的事。《星空之门》在这方面下了很大的苦功，务求要令角色的造型变化多端，带给玩家真正的乐趣。每个人物都可分为头、身体、手和脚4个部份，每个部份都可替换不同的衣服、装饰等等，加上颜色转变，所产生的组合数以百计，要如何配搭出合心意的人物就全看玩家的创造力了！

此外，衣饰除了造型有分别外，还会对人物属性有所影响，例如有些衣服会加强人物的防御力，有些则会增加敏捷度，对于游戏性起了很大的作用。

武器变化多端

玩家可以选择使用不同的武器，包括刀、剑、杖甚至雷射枪！各类武器会有不同的攻击力和不同的攻击距离。玩家可以通过购买、以及打怪得到武器；而一些特殊极品武器则只能通过特定的任务取得，玩家甚至可以利用游戏的合成系统自行创造新武器。

发挥你的创意，在游戏中创造你的技能

在学校中建立了学会之后，你可随自己的喜好和需要创出属于自己的技能。因你的智慧，你可以创造出发挥战斗力极限的强悍武斗技或是一些别人想不到的奇妙魔法。由你所创的的技能，更可让你学会的成员学习，使你和你的朋友在游戏中更加特显自己的特色和加强学会成员的向心力。

战斗精灵系统

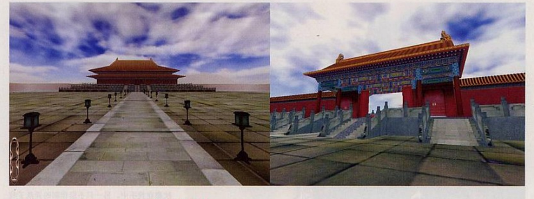
游戏中玩家可以捕捉敌人成为自己的战斗精灵，之后可以透过不同的育成方针使战斗精灵进化，进化后战斗精灵会学懂更多的技能，好让在战斗中能助你一臂之力。

战斗精灵的特点：战斗精灵可透过不同的捕捉方法或完成任务而获得，战斗精灵会在战斗中与你一起作战，可装备武器、防具来强化战斗精灵，除了打怪获得经验值使战斗精灵成长外，也可以用饲料使成长，可是过度或不足的喂饲也会产生不良效果，不同的育成方针会使战斗精灵有不同的进化，从而学得不同的技能，玩家需要使用不同的战斗精灵技能去完成不同的任务，玩家最多可以拥有50只战斗精灵，玩家可以替心爱的战斗精灵命名。

后记：《星空之门》作为一款国产Q版的网络游戏集合了目前Q版游戏中的所有特色。宠物、机甲、合体、在目前的网络游戏市场上是一道靓丽的风景线。进入《星空之门》的世界战神就是你！■

文/door





从《3D西游》谈国产网络游戏的发展

游戏背景：3D 西游

从去年盛大传奇危机之后，网络游戏国产化就成为国内网络游戏产业的一个重要内容，而今年国家加大对于网络游戏领域的投入更是让这种热情达到了无以复加的地步。但在目前的市场上，除了极少数国产网络游戏能够运营良好之外，很多国产网络游戏被玩家斥以为"垃圾"，为什么我们的玩家宁愿去吃那几乎已经没有什么味道的"泡菜"，也不愿来尝尝这国产的味道呢？

最大的原因就是国产网络游戏还没有走出"泡菜"的影响。现在很多的国产网络游戏其实与"泡菜"网络游戏之间除了人名、地名以及背景故事稍微有点不同之外，在游戏形式和内容上都是大同小异，而在其他方面又没有一个出色的运营公司支撑的前提下，玩家在有"真洋鬼子"可以选择的时候凭什么来选择这种"假洋鬼子"？

另外一个原因就是不能盲目的模仿。众所周知，像《无尽的任务》、《魔剑》等这些游戏在欧美都有着非常出色的表现，而像《传奇》这种游戏在陈天桥口中都是一个"二流的游戏"，但为什么"二流的游戏"能够大红大紫，"一流的游戏"却只能铩羽而归呢？难道是中国的玩家不识货？其实不然，正是由于中国玩家识货，所以这些"一流的游戏"不能在国内流行。其实很多媒体在报道这些"一流的游戏"的时候，他们的证明通常不是他们自己，而是来自国外的某些媒体或者网站的调查资料，尤其是欧美网站的统计，换句话说就是这是欧美人眼中"第一流的游戏"，而不是中国人眼中的"第一流"，可能在韩国、日本由于近年来其受到西方文化影响比较大，这些游戏还有一定的生存空间，但在中国这一类型的游戏除了能够赢得少数起点比较高的玩家的称赞（其实这种称赞之中也有很多的随波逐流之徒，为了显得自我高深一点而违心的称赞那么几句）之外并不会从普通玩家那里获得太多的掌声。

上面提到的这两个原因导致了国产网络游戏在目前网络游戏市场竞争力不足的问题。为了解决这个问题，众多的网络游戏制作公司正在寻找突破口，最近就要测试的《3D西游》无疑是其中的一个佼佼者。下面就以《3D西游》的特点来说说国产网络游戏的发展。

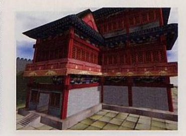
《3D西游》是一款以《西游记》作为背景的网络游戏，在文化氛围上它能够非常容易的与玩家产生共鸣。现在问一个玩家西方的魔幻史或者十字军东征，估计有大部分的玩家都不会了解，即使有一部分了解的玩家其理解也不会特别的深刻，而像西游记这样的故事可以说是伴随我们每一个玩家长大的，早已经在心底生根发芽，非常容易的就形成心灵的共振。东方的奇幻文学比起西方的魔幻文学来说，其内容上的博大精深是西方魔幻文学难以比拟的，为什么我们的游戏公司要舍易取难，选择一个自己还有玩家理解起来都有问题的文化背景呢？

《3D西游》是画面设定出色的全3D网络游戏。3D化是未来游戏发展的方向，这一点已经不容置疑，但是国产的游戏，自从"血狮"事件带来的负面影响之后，国内玩家对于每一款国产网络游戏本身都是带着有色眼镜来看的，如何能够在这种环境之下保证玩家对于游戏的承认，游戏除了要做的比以前出色之外，还要做的比其他的游戏出色，只有这样才能让玩家从心底改变对于国产游戏的看法。

《3D西游》吸收国外优秀网络游戏的精华，并形成自己独有的游戏风格。其实现在的很多网络游戏都是在《暗黑》风格之下发展起来的，这种风格对于玩家来说经历的太久肯定会觉得乏味。游戏形式的创新在这个时候就成为一种必然。《3D西游》在充分吸收其他游戏先进游戏模式的同时，结合《西游记》本身的特点，将网络游戏设计为一种关卡制的游戏，对于网络游戏来说，这无疑是一种很大创新。虽然这种创新现在无法证明其是否正确，但对于国产网络游戏来说，重要的是提出这种创意的勇气，实际做出来可能会失败，但是不实际做出来是肯定会失败！

沧海横流，方显英雄本色。处于逆境之中的国产网络游戏，在众多游戏从业人员的努力下，正在逐步的走入正轨。■

文／南宫慕云@gamev.net







远方

游戏背景：英雄王座

如果没有遇到他，或许，我的冒险生涯不会开始。

我出生在巴莫尔，一个偏远的小镇。镇里什么也没有，只有几间破败的老木屋和一些奇怪的人。一到晚上，昏黄的油灯晃动起来，他们就聚在一起，高声谈笑，说着一些我不懂的话。

你注定是个法师的孩子，他们这样对我说。

小镇出生过很多人，他们都先后离开了，仿佛出生在这个城镇并不合他们的心意。很少有人回来，但凡回来的人，都衣着光鲜，也开始用镇里大人的口气高声谈笑，说着一些我依旧不懂的话。我总是静静的听着，从他们的话里，我才知道外面还有这样宽广的天空。

我也要出去，就在那一天，我这样对自己说。

然而，外面的世界和我想像的并不一样。我孱弱的身体甚至抵挡不了一只哥布林的攻击，而他们平日只能成群结队的欺负普通乡民。每次，我遍体鳞伤的回到巴莫尔，人们都会用异样的眼神看过来，或许是怜悯，但我却觉得刺在身上，比伤口还要痛。或许，我根本不适合做个冒险者。我自怨自艾，那一刻，我产生了放弃的想法，而他，刚好出现在我面前。高大健壮的身躯像一座山峰，黑黝黝的铁甲披在身上，身后背着一把巨大的剑。火红的头发蓬乱不羁散落着，像一只威武的狮子。他朝我俯下身子，大声的笑着：“小家伙，要不要做个战士？我可以教你怎么变强。”

那一刻，我心动了。然而，一种被藐视的感觉刺激了我的自尊，我倔强的从嘴唇迸出几个字：“不，我是个法师。”“法师么？”他挠挠脑袋，饶有兴趣的瞧着我。是的，我一无所有，身上没有任何事物能够证明我的话。或许我仅剩，只是自尊了。“好吧，小法师。”他用郑重的腔调说着，然后，他想了片刻，似乎在决定着什么，最终从背囊里拿出一只幽蓝的魔杖，通体像蓝水晶般剔透，隐隐透着冰冷的气息。“当你能使用这根翡翠杖的时候，可以来黑暗森林找我，我们一起冒险。”他把魔杖塞在我手中，另一只手恶作剧的弄乱了我的头发。“我等着你，可别让我失望，小法师。”他大笑着走了，和他来时一样匆忙。还好，他留下了自己的名字。好，我会去找你的。我用力攥着手中的魔杖，对自己发着誓，我的心从来没有这样坚定过。

从此，我拼命的锻炼自己，只为了能够使用那根魔杖。它上面附着寒冷的属性，我便让自己去适应那种感觉。终于有一天，冰的精灵在我手中聚集，凝成一颗冰弹呼啸而去，我知道，我终于成了一名冰系法师。魔法师行会上有了我的名字，负责登记的老者问我，我的推荐人是谁，我说出了他的名字。“哦？一名战士？”老者诧异的看着我。“怎么？不行么？”我问。“不，没问题。”老者嘟囔着，低头记录，我听到他说：“那可是个大人物啊……”每当我感到自己变强时，就会去触摸那根魔杖。一如往昔，它静静的躺在箱子中，毫无响应。是的，我还不够强，但我终究会站在你身边，告诉你我的坚持。

雨淅淅沥沥的下着，潮湿，阴冷，到处弥漫着树木腐朽的味道。这里是黑暗森林，似乎从亘古以来，雨就从未停歇，也似乎从亘古以来，阳光就从未穿透过黑幕般的枝叶。行走在这里，比我预料的艰难。到处是怪兽，每一片阴影下都仿佛藏着危险。我念了一个冗长的咒文，一阵淡白的光芒闪过，三面透明的盾牌浮现在我周围，飞快的旋转着。我稍稍安下心，魔法盾，是我最后一道屏障，我只能给与它毫无保留的信任。



不知走了多少天，不知击退了多少狼人，我终于来到了黑暗森林的宿营地。篝火跳动着，映红了每个人的脸，我逐一辨认着，终于失望的摇摇头，他不在这里。

“年轻人，你在找什么？”一个兜售药水的商人坐在人群外，一脸神秘的看着我，“或许，我能给你一些启发。”我说出他的名字，商人惊讶的看着我，然后笑起来：“年轻人，你来晚了，他已经离开了这里，这会儿，或许在失落森林吧？”“是么？”我沉默了。他说过，他会在这里等我的。商人看出了我的心思，意





味深长地说："冒险者永远不能停下自己的脚步，无论出于自愿还是无奈，都只能不停的流浪。"他突然压低声音，说："他说了，让你追随他的脚步，向远方去。"远方么？我茫然的抬起头。远方有多远，我从来不知道，黑寂寂的森林层层叠叠，再幽远的目光也无法看透。"是的，远方。"我吸了口气，用力握着手中的魔杖，"我会去。"没有告别，我转身离开了这里，前方，森林的深处，隐隐传来怪物的吼叫，而身后，不知何时奏起了鸣咽的风笛，像在为一切流浪者送行。失落森林远比我想象的可怕，里面充斥着树妖和幽灵，以及其他一些可怕的怪物。我用了很久，才终于走到了这里的营地，然而他仍然不在，人们说，他的朝着新的目标去了。我怅然的立了一会儿，然后上路。他的脚步选择远方，我的脚步选择追随。于是，远方，成了我们共同的方向。

我停停走走，到过了许多地方，经历了许多事情，见过了许多人。渐渐地，我变强了，那根魔杖不再适合我，我将它小心的收在包裹里。有时候，我也会迷茫，我已经不清楚找到他的目的。然而，只要上路，我的眼睛总会望向远方，我相信，我们在望着同一个方向。

终于，有一天，我来到了一个不知名字的地方，无数未曾见过的强大怪物蜂拥而上，将我围在当中。我飞速的念动着咒文，无数条巨大的冰柱从地面冒出来，在一瞬间朝四面八方延伸，怪物的惨嚎和冰凌碎裂的声音混在一起，搅动了亘古的寂静。我且战且退，终于无路可走。而怪物却前仆后继，丝毫不惧死亡的威胁。终于，我尽全力发出最后一击，便再也无力抗拒，魔力的干涸让我胸口火辣辣的疼痛，几乎要喷出血来。一只怪物靠近了，猛烈拍击着。只一下，我的魔法盾破碎了，要杀我，只须第二次攻击。"当你能使用这根翡翠杖的时候，可以来黑暗森林找我，我们一起冒险。"那一瞬，我的心头竟反复回荡着这句话。"铛"的一声，一只巨大的剑格开了这次攻击，一名战士挡在我面前。他全身穿着火红的战甲，竟像太阳般明亮，晃得我睁不开眼睛，隐约间，我依稀看到他有一头火红的头发，好像威武的狮子……



"小法师，现在，我们一起冒险。"他回过头，咧开嘴巴笑了。我突然发现，干涸的魔力又如涓涓细流般汇聚。

我点点头，他怒吼着冲向怪物，将一切攻击挡在自己身前，我于后面高声吟唱起来，过了好久，奇异的白光慢慢浮现，我猛然张开眼睛，将魔杖向前举起："冰—雪—寂—灭。"

天与地，被一片圣洁的晶莹覆盖了……

战斗结束，这里成了一片雪原。他豪爽地大笑着："小法师，你真不错。知道吗，或许你已经超越了我。"我半天没有说话，我不清楚自己想说什么。最后，我终于问："当初，你为什么要帮我？""你还不知道吗？"他看着我，"作为推荐人，在你成长之后，我可以获得一个神秘的至宝，叫做遗忘。""只是这样吗？"我问他。"或许是。"他说。"又或许不是。"我说。我们都沉默了。"那，你想遗忘什么呢？"我打开了僵局。"很多东西，一些不该再拥有的回忆。"他用一种和他不相称的忧郁口吻说着，"要想成为一个强者，就不该被以前的记忆所羁绊，为了向远方去，我们别无选择。""我不明白。"我说。"你会明白的。"他说。

又不知过了多少年，我带着一身疲惫和伤痛回到了巴莫尔，这个载满我回忆的小镇。在这里，我看到了一名倔强的少年，满身伤痕，眼中却充满了渴望。"你要变强么，少年？"我低头看着他，"我可以让你成为一名法师。"少年一无所有，却充满骄傲的高声回答："不，我是一名战士！"那一刻，我仿佛看到了当年的我。遗忘吗？是的，又一个轮回开始了。

文/冰









湖边有棵许愿树

游戏背景：破天一剑

与她的相识是在个温柔的午夜。事事不顺的我带着生活的烦恼漫无目的的走在那熟悉的世界里，她来了。我像个哥哥似的照顾使她有了安全的感觉，我们一起娱乐一起散步 一起做船一起走上那有红地毯覆盖的礼堂。她说她喜欢在我臂膀里的感觉，她还说："我爱你"，不仅仅是网络里的相恋，我喜欢的是现实中的你。到了暑假我一定来看你……

上网这么多年我是一个不会对网络中的人产生男女之情的人，因为我觉得那太不现实，即使有时会迷茫，但我能拉自己回来，但这次我深陷下去了，手牵手，一步两步三步四步，望着天，看星星，一颗两颗三颗四颗，连成线，背对背默默许下心愿，看远方的心是否听得见……你知道我在等你吗？你能感觉到我的心愿吗？你还记得我们的誓言吗？

夜幕的薄纱笼罩大地，顽皮的星星点缀着星空，天气闷热，出来走走，独自坐在桥边的凉亭里，看着江水，演变成黑白的记忆在脑中闪烁。周围的孩子在嬉戏，而我却显得特别的寂静，享受着我自己才能懂的另类孤独……又到了七夕，牛郎和织女相会的日子，这么久没见，他们会说些什么呢？听老一辈的人说有情人在那天晚上到柳树下许下心愿，就会实现。是真的吗？如果那要是对虚拟世界中的人许下心愿她也能听见吗？

不知不觉来破天也一年半了，来破天的第一天命运把我安排到了陌生的卧龙，缘份的捉弄又让我认识了本该不相遇的她，一个能左右我思想，能让我对她魂牵梦绕的人。这是我玩的第一个网络游戏，但没想到在短短的数月里，我会经历一场暴风雨般的恋情，开心到疯狂，伤痛到心死。眼泪更是像客串的配角穿插其中，那是一段凄美的爱情……而又是幸福我拉不回自己。5.1临近了，她突然告诉我她以前热恋的人要结婚了，她要去参加婚礼。以前的男朋友？对了她曾经说过的她是那么的爱他。我害怕了，我们身隔两地，是不会有未来的，有太多太多现实的因素，我不知道我对她的感情应该放在哪里，心情郁闷到极点已经不在是虚拟中的了，已经控制了整个现实生活。她当初带着现实感情失败的伤痛投身到破天中，遇见了我，我成了她感情上的依赖、寄托。而我知道我们是没有结果的，但我仍然义无反顾的投下了我的所有感情，所以我痛苦，想早点逃离，想让我的生活恢复到以前的面貌。所以我要走、要离开、需要冷静，她听了很平静。初恋男友的新婚，使她内心很矛盾，毕竟是她曾经深爱的人，他也曾经向她求婚，她拒绝了。也许我们会成为朋友？我不要朋友，我没法接受，我不要被虚拟所牵绊，我后悔了我做的所有决定，我说"原谅我吧我发誓我会很爱你"。真的，我已经很爱很爱她，一天没有她的消息我会坐立不安，这绝对不是初恋的懵懂我甚至发誓一定和她携手相依漫步天涯。你来看我，或者我倒你那找你，没有你的日子天是灰的世界是暗的。我爱你，爱你啊。

冷静了一段时间，我似乎明白了许多，看着镜中的自己，我瘦了，没想到网络上的真情带给人的伤痛不会比现实中的少，反而因为距离和现实的因素会伤得更重，我看开了，那始终是一个存活在虚拟中梦，当梦醒时，也就是将离开的时候，一切的一切将重新开始。我不后悔与你的相识、不后悔这一段似曾拥有的恋情，因为它真真切切的存在过。深深的刺痛了我的心。在你寂寞的时候陪你打发时间，或许我这样说对你太不公平，不过是怎样我也不介意，因为我知道你是真的爱过我，我能感觉到，我喜欢你心疼我的样子，喜欢你叫我三哥，喜欢我们抱着的感觉，是你用你的爱让我知道了什么是满足，是你用你的爱让我知道什么是幸福。有这些就已经足够了，感谢上苍安排你的出现，否则无波折的人生会像一口枯井一样了无生趣，谢谢你在这段时间为我的生命描绘新的色彩，它会随着时间的推移渐渐的演变成黑白，不管过多少年，都不会忘记，因为它在我心中已经有了深深的烙印，形成永不褪变的回忆……

沧海纵有万倾，心之所系，唯有最初的一江潮水，任凭岁月的流转，看尽千山万水，唯有埋藏在心中最美的梦，永不褪色…… ■

文/孤鹜风吹雪



追忆往事 情牵中游

——记我的一段心路历程

游戏背景：中国游戏中心

"滴滴滴"，QQ上一个新认识的网友的头像不断地跳动着，"嗨，MM，去中国游戏中心玩牌吗？"玩牌？！我的思绪不禁飘回到几年以前！作为一个游戏迷的我，对国内各大在线棋牌游戏都有所接触，然而真正让我记忆深刻的却只有"中国游戏中心"。

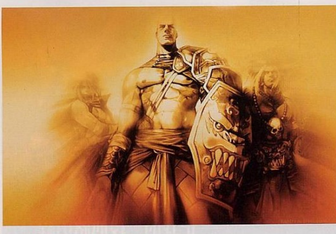
每到晚上我就会开启家中的电脑，泡上杯咖啡，在唤醒沉睡一天的"小猫"163，嘟，嘟，嘟，接下来是清脆的连线声音。嘿嘿，现在想起来那动人美妙的声音真叫人怀念。OK，连线成功，开始偶的网上之旅。老规矩，网页未启，QQ先行。小小的企鹅是每天上网的头等大事，里面的好友可是随时都有在线等着我一起去中游里搏杀的。这帮小姐妹可都是我的死党，她们当中有曾经的同学，也有在网上有些年头了的聊友，虽然互不见面，但我们都有一个共同嗜好，那是每天必在一起厮杀一番才过瘾。"对王……四个小二……哈哈！谁怕谁……你先出，我炸，我也可以炸……对方的小10最后居然变成最大的了，呜！我又输了，这一炸可是翻倍扣分的呀，我可怜的分数……"。当然，我有时候也会将我当时的"他"拖进来。其乐融融的过着快乐的每一天。他的牌技明显在我之上，最重要的是，我们在里面可以找到最为快乐的交叉点，那就是在娱乐的同时，彼此间手敲着键盘用心灵来与对方说话。

幸福的时间往往是短暂的，2002年的11月11号，在这个被称为光棍节的日子里，相爱三年的"他"转眼间便抛弃我，不知所踪。一切都是那么的突然……三年的爱情就这样结束了，我整个人也开始变了。网络是我唯一的去处，也是唯一可以使我安静的地方。在这里我可以跟我那帮小姐妹天南地北大侃一番，也可以在中游的斗地主里快活的斗上把。总之，为了忘掉他，我必须使自己变得充实变得忙碌。

王子一定是英俊的，公主一定是美丽动人的，世俗的眼光往往把很多事情人为地美化了。平凡的人，他们也可以有自己的爱情，而且并不一定就比才子佳人逊色。可为什么我的爱情消失得如此之快呢？直到有一天，他的偶然出现。一天，我在跟一帮小姐妹激斗中被当前的牌局所困惑，突然斗地主的发言栏里出现了信息："嘿嘿，你好，你现在的牌很不错，用心打就可以的，不要急噢！"我这才发现有人在看我的牌，有人站在我这边帮我。哈哈，心情也随之舒畅，我调整思路，慢慢的，转败为胜。"谢谢你，你QQ多少我加你，以后你可以帮我呀"，"我不玩QQ的，我有ID：唯善，你加我吧"。于是，我这天籁之声终于在Bbring里加上了唯善。他的出现使我对中游的热情空前的高涨，我的那帮小姐妹们也开始嫉妒我了，说什么也要去找个师傅来指导自己。他像个大哥哥一样，在网上十分体贴关心我。久而久之，我们熟悉了，也开始在线上交往的次数多了起来。两个人在一起，一件很平凡的事情，做起来也可以是很有创意的，也许这就是爱情的魔力吧。他，28岁，重庆人，是个医生。这突如起来的热情将我的低潮一扫而光，紧接下来的关怀已经彻底融入我到我的生活中，伴随着中游的日子过得既温馨又舒服，时光在他的充斥下流淌着，本应该觉得冬天很冷的我在那个冬天感到很欣慰。我将自己的真实的内心世界向他坦白与倾诉，于是，他便像个长者般的抚慰我！

从此，我的世界豁然开朗，网名也由以前的天籁之声改为痛并快乐着。正如他在安慰我的时候所说，爱情得靠二个人去经营。是啊，爱情这东西可遇不可求，感谢在中游里遇到他，他的出现让我明白了不少的东西。人生本来就不容易的，所以我要痛并快乐着活着。他已经好久没联系了，后来才知道他有个很幸福的家庭。一天我在回家的路上看到一对热恋的男女，当女孩伸出一个手指时，她笑的很开心，男孩看的也非常认真，甚至有点洋洋得意。你是我的唯一？你在我心目中的地位排在第一个？你是我第一个男朋友？或者仅仅让男孩猜一下伸出一个手指代表数字几？如果不是当事人，恐怕很难猜到1个手指的含义。"1"是那么的简单，而又那么地奇妙。爱情又何尝不是如此？如果你没有坠入爱河，那么你看过再多的爱情故事也没有用，恐怕你永远也不会明白你的爱情是怎么样的。游戏也是如此，如果你没有真正去感受下游戏，没有体会到中游的Bbring系统找人的那份感受，你也同样不会明白我对中游的这份游戏情节。■

文／天籁之声



密传世界
——荧光九宵望明月

游戏背景：密传

在一个万里晴空的夜晚，满天的星星不知疲倦地眨着自己明亮的眼睛。在遥远的东方，密传世界的一个小村落里，一个具有传奇色彩的少年终于苏醒过来，他就是我的法师角色：美の胤。

“你好，请问能打扰一下吗？”美の胤好奇地问。

“……不对，还缺少一些出自恶魔身上的血液，唉，这秘方失败了！”这位年轻人似乎没有听见我们的询问，仍沉迷在他的实验中，不断的嘀咕着。

“晚上好，打搅了，想请教几个问题，请问有空吗？”美の胤彬彬有礼的又问了一声。

这时似乎这位年轻人从自己的痴迷研究中回过神来，恢复了清醒。

“啊，不好意思，我在忙着我的药剂配方，忽略了你，实在抱歉！……怎么是你？你终于醒了？”刚打完招呼的他却又似乎被美の胤的长相所惊呆了，并且感觉他似乎认识我们这位风华正茂的少年。

“你认识我？”美の胤兴奋又好奇的问。

“我……当然认识你，我叫卡兰，是这个村庄的药剂师。那天是我发现你躺在村落东北面的传送台上，当时……”这位名叫卡兰的年轻人滔滔不决地讲述着当时美の胤昏迷后我和他都不知道的故事。

经过一翻了解，我才知道，我面前的这个传奇似的少年身体内蕴藏着强大的魔法，我们目前身处的村落是世界东方的一个名为“密传”空间里的小村子“曼佗罗村”，而在密传空间里，美の胤所具有的魔法力量被称为“密咒之音”。经过卡兰的一翻指点，我们终于明确了自己的方向——如何让这位少年慢慢的成长强大。

虽然我所选中的这位少年身体内具有强大的魔法能量，但由于年龄过小，并不能真正的将其潜能发挥出来，我想美の胤内心也深刻地体会到这一点。同时，我选择了美の胤来到这片从未得知的密传世界，这已经决定了我们未来的宿命就是保卫这片神奇的大陆和平安宁。

就这样，在村落外的荒野上，我们踏着泥泞潮湿的土地，开始锻炼自身的身体素质。刚开始似乎有些恐惧，因为村外完全与村内是两种截然不同的景象，一切生物似乎都已经被恶魔所诅咒，变的异常凶猛和残暴，并且非常强壮。还处年幼的他在我的陪伴下奋力的使用着自己目前仅有的那点能量攻击着一切威胁自己生命的怪物与野兽。



就这样奋斗了一夜，少年的能力有了明显的提高，而一身的脏土已经让他与我都十分疲惫。回到村中，在村落一角我们闭目打盹……时间不知道过了多久，当我醒来时已经是傍晚，他手里拿着一本陈旧的厚厚的书，想必这书有一定的年岁了，书皮表面积着厚厚的一层灰。靠近一看，书中到处都是密咒之音的有关内容，而他却注视着火球图样和绿球图样的两个魔法，似乎在考虑着其内在的含义。

“燃烧之术，拥有着支配火元素史前能量的能力，可以控制火元素在对手身体内爆炸！死亡阵法，高级的物理性攻击，可与刀枪物理性武器相媲美，同样在对手体内爆炸造成物理性的重创！这两者取舍如何呢？”只听见他反复喃咕着以上的话语。

“死亡阵法！”我毫不犹豫的回答。

他充满着希望的眼光与我注视他的眼光想触碰，惊喜的向我问到：“真的？你对密咒有研究？！”

“我……只是凭我的经验选择的，我对很多世界的魔法都有接触，并借助他人的力量使用过。（当然，我心里知道我所说的这些是不同的游戏与不同的魔法，并在自己选择的不同的角色身上的体现）”我有些尴尬的回答。

“好，就听你的，不过我们该出发了。这次我们要去的地点为一个名为“魔域入口”的截界之地，具密传世界的历史记载，这里是通往魔域的必经之路，数不胜数的恶魔都会聚集与此等待着魔域大门的打开。而我们所面对的历程一定比昨天深夜所遇到的更加的艰险。如何的困难？如何的磨难？想着这样那样的问题，转眼间已经来到了传送点门口，传送的白色冲天光柱毅然矗立在那里不因夜色而暗淡。他不由自主的抬起了头，朝着光柱冲天的方向望去，露出了一丝笑容，我也随之拖动了鼠标把视角转换到了与他观望的相同位置上，只见一轮明月悬挂在空中，与传送之光相互辉应，如此美丽的景象真是人间罕见。而他口中随意的吐出一句话：“荧光九宵望明月，而我们，则要踏上那充满危险与磨难的征程！”■

文/游戏文章网·美胤Online





游戏背景：天骄

最近笔者在思考关于文化侵略的问题，于是突发其想地用google搜索了一下“战国历史”。哇！一下子出来十几万个搜索结果，有各种有关战国历史的书籍、音像出售，还有战国历史爱好者的论坛以及有关战国历史的游戏，种类繁多，不一而足。但让笔者感到胸口如巨石重压般的是在标红的“战国历史”前都有“日本”二字！首先要说我并不是什么“愤青”，也没有狭隘的民族情结，所以我不想在这里谈什么政治。做为一名游戏爱好者，我更想同大家分享一下自己对游戏和文化的看法。

互联网的普及拉近了全世界国家间的距离，也开阔了人们对于世界的认知，地球突然变小了，网络现已成为我们日常生活的一部分，甚至不可获缺，人们将现在这个新兴生产力的时代称为网络时代。而在中国以及东亚甚至全球来说，最近风头正劲的非网络游戏莫数，她数以几十倍地拉动了相关产业的发展，她缔造了一个又一个首富神话。以互联网为载体的娱乐方式做到了更迅速、更方便、更丰富也更人性，于是人们在惊呼网娱时代的到来，我更习惯把她称之为游戏时代。

中国的游戏产业起步很晚，但中国历史源远流长，民族文化灿烂辉煌。以前面提到的战国历史为例，春秋战国时期有许多思想、著作等直到现在还熠熠生辉，在各个方面都深深地影响着我们。比如华人思想的鼻祖孔孟思想，影响世界的《孙子兵法》，还有经无数生活经验的积累而形成的成语故事，为中华民族的大融合而血染征袍的英雄人物，这些都是我们中华民族珍贵的文化遗产。而让我们揪心的是，现在还有多少人能清楚地说出孔孟思想的精华，甚至能数出几个战国的四公子、四将军恐怕也没几个吧。与之形成鲜明对照的是，美军在进行南联盟战争的时候，每个士兵手里都发有一本《孙子兵法》的英译本，韩国的历史书中说孔子是韩国人。

最近问了几个表弟、表妹有关战国历史的问题，要他们细数几个战国人物及事件时，他们给出的答案是：织田信长、服部半藏以及山崎之战。我不知道当大家听到这个答案时，会不会像我一样瞠目结舌。也许这是一种悲哀也是一种忧患。

在这里我要说的是游戏对于人们的影响力（表弟是在玩《战国无双》后才对日本战国史细数家珍的）。过去我们通过书籍、报刊以及电影、电视等渠道的传播，可以将一种文化渗透到别的国家或地区，进入网络时代，通过互联网的传播，可以将文化“侵略”到全世界，进入游戏时代，是另一种的“侵略”模式，她在传播文化的同时，可能还传播一种行为，多少孩子因为游戏走向了犯罪的道路。



国内的游戏开发商们在制作游戏的时候都不约而同地注意到了民族文化的深挖掘（虽然现在的游戏玩家大多数喜欢奇幻类的游戏），比较成功的游戏中，历史题材的有目标的《天骄》，神话传说题材的有网易的《大话西游》等。但也有许多挂着羊头卖狗肉的，打着民族网游的口号招摇过市，急功近利地做游戏。

那么如何将文化有效地在游戏中得以体现呢？（这里我们不谈游戏的品质、技术等问题）笔者有几点想法，首先，游戏的策划人员要懂文化、理解文化，同时这文化也是深植于他的意识中的；其次再考虑怎样将文化表现出来，这方面我们的经验及方式不如国外，但我们也根据中华文化的特点做出了很多的创新。一般来说，在游戏中要通过场景、人物服饰、人物名称、建筑风格等来表现文化，甚至用一些任务来传播当时的人物、事件、思想等。在这方面，国内的目标软件用一种写实加幻想的手法来表现当时的历史特色以及中华文化的深奥，比如《秦殇》和《天骄》真实地再现了秦末汉初的古中国。通过各种各样的设定，使玩家在玩游戏过程中，对他们产生潜移默化的影响，还以战国时代为例。战国是中国历史上最活跃、最动荡的年代，题材也就非常多，比如成语故事，我们将其做成游戏中的任务，使玩家在完成任务，获得经验值或其他奖励的同时，记住了这个成语的由来，也真正理解了这个成语的含义，这要比在课堂上朗读，布置作业抄十遍等方法更能受孩子们欢迎吧！当然这只是我理想化的想像，毕竟现在游戏这个词在中国还是让人很忌讳的，但这却不失为一种寓教于乐的方法吧？

现在国内以战国历史为题材的网络游戏有目标的《天骄II》，宝德的《战国英雄》等，看过他们的介绍后，我更偏爱《天骄II》。目标的前一款产品《天骄》就让我欣喜若狂，真的是为我们谱就了一部历史诗篇。目标写实的传统让我对《天骄II》更加期待。

自己的偏爱并不代表游戏的成功，虽然我一直认为韩国的“泡菜式”的游戏是垃圾，但现实是孩子们都在疯狂地吃它。我只是希望更多的人能够加入了国产游戏的行列中，虽然她还很稚嫩；我只是希望更多的人能够加入到保护民族文化的行列中，虽然她已是过去；我只是希望当我再问这些孩子们，这些未来国家的栋梁关于战国的问题时，他们不再说什么德川织田信长一类的，而是能够准确说出孙子、白起，他们能给我讲讲围魏救赵的故事，能跟我讨论一下连横合纵的问题。

进入游戏时代，让我们为“战国”正名！为历史正名！■

文／咸菜稀饭

竞技新闻 Battle Reports News

巅峰竞技获承办WCG中国区联赛资格

本刊讯 WCG中国赛区主办方中视传媒股份有限公司，为了增强WCG赛事的科学性及选手选拔的严谨性，提高竞赛的整体水平，促进中国电子竞技向着职业化、商业化的方向发展，WCG中国赛区组委会将在以后每年度性的WCG中国区选拔赛的基础上，与北京巅峰竞技科技有限公司的"中视巅峰电子竞技者俱乐部"一起，合作举办"WCG－GAMERCLUB电子竞技锦标赛"。这一举措将意味着国际电子竞技赛事WCG在中国市场运作战略上的巨大转变，原有短期的赛事活动运作将演变为长期、深入的电子竞技相关服务的整体市场运作。

"WCG－GAMERCLUB电子竞技锦标赛"将在每年度全国性的WCG中国区选拔赛及WCG世界比赛的间歇期间举行。比赛将通过举办多层次的线上、线下相结合的电子竞技选手专业积分晋级排位赛、锦标挑战赛和职业化联赛，来对电子竞技选手进行综合培养和系统选拔，并完善对职业化与半职业化电子竞技选手的商业运作支持体系。通过"WCG－GAMERCLUB电子竞技锦标赛"选拔出的高水平选手，将可依据其水平定级，有权限直接进入年度WCG中国区选拔赛的相应赛段参加比赛；同时，将优先得到"中视巅峰电子竞技者俱乐部"的职业化包装和商业运作服务支持。

道隆科技杯CFMSL联盟个人赛结束

本刊讯 历时半月的道隆科技杯CFMSL联盟CM03/04个人赛经过一个多月，三个阶段，近千场比赛的鏖战，终于结束。百余名各路高手经历了两个阶段残酷的淘汰赛后，共有10名选手进入了最后的决赛，这里面既有目前被公认为CM界战术大师的玩家"杜少爷"，也有自CM3时代归隐后又重出江湖的玩家"Dennis88"，共进行了8个比赛日的最后决赛吸引了来自天邻和CMFANS两大CM论坛超过百名玩家的关注。



四所大学战队打入NUGL高校联赛排行榜

本刊讯 备受注目的NUGL全国高校联赛比赛已过半程。山大威海分校U3、湖北民院Team.[TY]、吉大ST-FF、绵阳西科大R.P分别夺得了山东、上海、东北、四川赛区的出线权！广东、天津、陕西的决赛也会在11月下旬完成，而北京赛区35所出线院校队伍将展开为期六周的循环赛，8大赛区出线队伍将于12月17号汇聚北京，参加18号NUGL全国高校电子竞技总决赛，争夺数字体育诞生以来的首个全国高校冠军。



排名	院校名称	战队名称	NUGL20 秋季赛第 榜单				
			院校积分	赛区积分	决赛积分	其它积分	总积分
第1名	湖北民族学院	team.TY	6	30			36
	吉林大学	ST-FF	6	30			36
	山大威海分校	Un!ted.[3]	6	30			36
	西南科技大学	R.P	6	30			36
第5名	华中科技大学	HusT	6	20			26
	山东理工大学	the art of gaming	6	20			26
	山东理工大学	LegendAry Team	6	20			26
	四川农业大学	Pass!oN	6	20			26
第9名	上海师范大学	shTu	6	10			16
	四川大学	Fu Lu Wa	6	10			16
	山东大学	SDU	6	10			16
	辽宁工程技术大学	cym	6	10			16

除本联赛以外，经过 [NUGL] 联赛组委会认证的比赛也可以进入 [NUGL] 全国高校联赛排行榜。具体办法请查看 NUGL 联赛论坛大赛公告版面：http://bbs.esai.cn/

【简讯】

★ 现效力于TSO的Scott "rooney" Rooney以其丰硕的战绩和显赫的威名成为了ESEA讲师团的又一成员。做为tso的主力，rooney的步枪技术和独到的战术天分成为了tso不可或缺的一员。

★ 欧洲著名星际站点www.wgtour.com终于恢复了运营，同时也打响了其第九个赛季，总体来说其水平不象neogami那么强，有兴趣的玩家可以前去注册，同欧洲对手切磋一下。

★ 在经过残酷的单淘赛后，挪威NESL联赛预选赛进入小组赛的12支队伍产生，比赛将进入小组赛并决出最终进入NESL甲级联赛的七支队伍。



标版亡灵三英雄战术详解

魔兽演变到1.17版的今天，亡灵族的主流战术也历经过几次重大转变。最早的时候有TOP流，然后是ROC时代的暴狗，TFT出现后流行过地穴领主带蜘蛛并很快被改进为标准蜘蛛流，最终发展成今天的三英雄。之前并不是没有人用三英雄，但是用得不像今天那么多、那么普遍，这一点是可以肯定的。

那么三英雄战术具体如何组成，怎么运用，又有什么优点和缺点呢？这里就给大家解释一下。

亡灵的标准三英雄战术是摈弃了恐惧魔王，以死骑、巫妖和地穴领主三人为组合的。这个组合有很多种用法，通常地来说可以搭配各种部队进行战斗，在战斗晚期，三英雄级别皆高时更是能单独作为一支精悍的部队进行局部战斗，我们一般称之为"亡灵RPG"。

具体地说，这个组合一般会首发死骑，次发巫妖，最后出地穴领主。技能方面，死骑的选择比较丰富，按照习惯他会按"死亡缠绕－邪恶光环－死亡缠绕－邪恶光环－死亡缠绕"的顺序进行升级，但是在某些情况下，第4级时可以升1级"死亡契约"。这通常会发生在你的部队为少数高级步兵（憎恶）＋少数空军的时候，此时由于你的部队数量少，别人会把攻击重点放在你的主力英雄死骑身上。而1级死亡契约对憎恶使用可以恢复1175点HP，足够让你的死骑精神抖擞，重归战场。当然也有人喜欢用暴狗，或是狗＋天鬼。这种时候死骑就只能升光环了，首先吃掉一个单位能加的血有限（死亡契约这个技能的Cooldown太长，打一仗大概也就能用上一次），其次因为部队基数大，光环的意义更为明显。

而作为第二英雄出场的巫妖通常技能是按"霜冻新星－黑暗仪式－霜冻新星－黑暗仪式－霜冻新星"的顺序进行升级，不过也还是有例外。在某些特定地图上对某些特定种族时，巫妖可能第一技能会升冰盾，如在Plunder Isle或The Two Rivers上对兽人时。冰盾只对近战兵种有效，而近战兵会受地形克制，比如在分矿的坡口处进行战斗，则兽兵的战斗力会因冰盾而大大降低，尤其适合那些蜘蛛流选手使用（比如最近Grubby的那一场）。







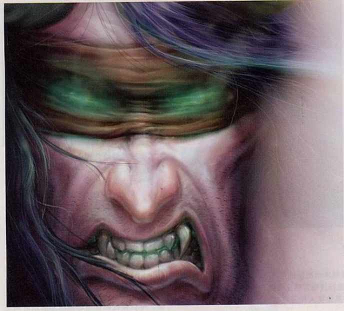
第三英雄地穴领主的首发技能往往是穿刺，然后是护甲。一般来说他已经没有机会升到太高的级别，如果还有可能继续升级，技能的选择也无非是穿刺－护甲－穿刺……他不可能再升召唤甲虫，因为当作为第三英雄的他出场时，双方的部队一般都已经接近成型，这个时候小甲虫已经没有什么威胁可言了。

那么三英雄合在一起的用法又是怎样呢？首先要面对的问题是，这个组合要用来干什么？是有大批部队与之配合，还是进行单独作战？这个组合除了如同之前所说，可以通过配合憎恶来增加续航时间之外，同样可以在暴狗的情况下秒杀对方的英雄。一般情况下的用法是首先巫妖发一个霜星使目标移动减速，然后部队进行围杀。但是对手也有大批部队，不会让你轻易困住目标，所以霜星之后地穴领主应该立即补一发穿刺，将对手的阵形打乱。即使是一个高级的力量型英雄也不可能在部队的包围下简单逃跑，何况巫妖的霜星加上死骑的缠绕是杀单个目标速度最快的联合攻击。

所以实际上，地穴领主的穿刺只是起到一种阻碍作用。它自身的攻击力事实上并不高，但它可以使对手短暂地失去行动能力，尤其是跟在霜星之后使用，更可以把对手的部队直接切成两部分：受到攻击而滞后的部分以及没有受到攻击因此突前的部分。此时地穴领主立即带领近战兵种插入到对方两股部队之中，而攻击的重点则是之前已经受过攻击的那部分对手。因为巫妖的霜星是一个非常强大的范围杀伤魔法，在连续两次运用之下，几乎所有的低级步兵和法师都将死于非命。

在这种战术中你不用担心地穴领主的安全，因为它被设计出来本身就是用于当肉盾的。而这种战术唯一值得注意的地方是你必须在最短的时间内升级你的主基地，因为三英雄战术英雄出得越晚，情况就越被动。对手会集中力量秒杀你新生的巫妖或是地穴领主，实际上这也正是这种战术的破解之法。■

文／亚瑞特的面容



人！鬼！龟！——国内二线高手对决

Deity在魔兽ROC时代几乎就可以算得上是中国名气最大的几个人之一，因为曾登上过亚洲Ladder第一位的中国人并不是很多。今天的Sky，昔日的MagicYang……而Deity实际上也曾排到过亚洲战网第一。这段历史知道的人不多，那是因为他所排到的是2V2的第一（搭档是Shaman）。即使是这样，即使他们当时用的是倍受争议的人类塔爆战术，毕竟广阔的战场上并不是只有区区几个防御塔。

而KillHand（这个名字的由来真是典型的中国式英语）比起前者来名气要小一些，但也非平庸之辈。而总的来说，KillHand、Deity，现在大略可以算得上是国内的二线选手。他们不像Suho、Sky、XiaoT那样频繁见于各大媒体（或说魔兽相关媒体），但他们完全具备成为那样的选手的实力，甚至也曾一度成为名声显赫的一线选手（比如Badplayer——SexyWarden）。这一切告诉我们，所谓的一线和二线，其实只是一种泛称而已。那么，下面我们就来看看两位二线选手的对决。

对战地图	Turtle Rock（龟岛）
对战双方	King_Deity　　人类　11点
	Spirit_KillhanD　亡灵　5点
游戏版本	TFT 1.17

首先我们看看我们的"杀手"兄是如何发展的，他竟然是按BA－BZ－BC的顺序进行建造，这样的结果是英雄会在正常情况下出现，但是相对地，由于阴陵造得晚，采木的食尸鬼出得比较慢。在祭坛造好之后他派出一个食尸鬼去探路，运气不好，两次尝试都失败了，此时他的死骑刚好从祭坛里出现，于是从家里的商店买了根骷髅杖就出门了。

另一方面，Deity也派出民兵进行探路。待他发现两人正是处于地图的两端后他放心地带着民兵外出打怪练级。他正在打12点方向的野怪，忽然身后部队一阵骚动，Deity的大法师转头一看，原来是Killhand的死骑来了。这死骑也很恳切，他只是用骷髅棍招骷髅，然后对着那些没血的农民乱砍兼扔死亡缠绕。一方面在地图上方骚扰，另一方面Killhand又派出一支精干的"狗仔队"去咬家门口的3级小海龟。这种简单的双线操作使他的死骑一下子升到2级，有了邪恶光环之后，死骑的骚扰能力进一步增强了……

眼看Deity的大部队擦身而过，Killhand的死骑不禁在想，他要去干什么？很容易得出答案，以Deity目前的兵力（2级大法师+5个步兵），他最多只能打下6点、8点的小股野



怪，而他的行军路线正是朝着6点方向。于是死骑拐到商店买了根传送杖，同时家中的食尸鬼倾巢出动，正好在6点的野怪处把Deity堵个正着。一看对手有七八个食尸鬼，Deity不敢应战，转身就走。没过多久，他又移师8点方向的野怪，无奈又被Killhand发现，再次撤退。看起来Deity的练级计划处处受制，这主要是由于他的部队成分不好，都是些移动速度慢、攻击力低的步兵，相对而言Killhand的部队有邪恶光环的移动力优势，死骑还有传送杖，所以机动性要强得多。而从发展的角度来看Deity若想扭转这一局势，就必须出更有威力的单位。

两个人的科技都在高速发展。其间，Deity打掉了左下的商店，而Killhand则消灭了3点方向的怪物。两个人的第二英雄都出现了，并且正是最惯用的那一位：人类出了山丘之王，亡灵出了巫妖。Killhand的部队现在开始在质量上处于劣势了，这是因为他不能靠巫妖的冰+部队（当前是食尸鬼）杀掉对方的英雄，而Deity已经出了火枪，他可以用山王飞锤+火枪来秒英雄。毫无疑问要化解这种劣势只有改善部队的



构成，而在此之前Killhand却异想天开发动了一次对Deity基地的骚扰。众所周知人类的基地是最难骚扰的，果然死骑才走到人类宏伟的主基地边，就被闻讯赶回来的山王一飞锤打晕，然后民兵就围了上来。看看情况不对，Killhand发动回城，但手下的巫妖却被打死了。

这次骚扰Deity当然也死了几个农民，而对于Killhand而言，他最大的收获是发现对手正在攀三级基地。我们知道人类选手通常除了同族大战之外很少升三级基地，

而二级基地上所能出的牧师、女巫加上火枪就已经足够赢得胜利。那么Deity为什么要升三级基地？相信Killhand的心里一定也充满疑问。

答案很快就见了分晓：一个探路用的骷髅兵遇到了Deity的部队，第三英雄圣骑士赫然屹立其中。原来Deity预料到Killhand会采取目前亡灵最流行的三英雄组合，因此预先也出三英雄来应付，甚至第三英雄还出得更快。这种担心决非多余，因为很快Killhand的第三英雄地穴领主也出现了，并且他因此已经有了第三英雄又跃跃欲试地想与Deity来一场战斗。两人在3点方向的7级海龟边上相遇，很明显，Deity队伍里有一个会给别人加血的圣骑士，在他学会圣盾之前将其打翻是很有必要的。于是Killhand的地穴领主一见面就冲上去一个穿刺，然后食尸鬼就把圣骑士包围起来一顿乱咬，还夹杂着死骑的缠绕和巫妖的冰。可是Deity也并非省油的灯，他首先是用了一个群疗卷轴，接下来干脆给了圣骑一个500点的大血瓶让他自己去喝。这样一来要想把这个圣骑打死就变得难了很多，而另一边，3级的山丘之王两下震地加上火枪几次齐射，食尸鬼就死了一大堆。Killhand一



看情况不妙，连忙撤退。Deity哪里肯放，尾随其后又是飞锤又是圣光，一共打死7个食尸鬼，而自己只损失了1个步兵。

按此情况来看形势真是一片大好，下一步就该轰进亡灵基地了。可是当Deity接着往前冲，冲到Killhand基地里时，情况又不一样了：两个雕像忽然粉碎，两只巨大的黑影从中腾空而起。这两只毁灭者轻易地瓦解了大法师的水元素，而它们却是些HP高达900，还有4点甲的重型空军。最重要的是，毁灭者是魔免的，这就意味着你不可能用“山王飞锤+圣骑光照+火枪齐射”的方式将它们打下来。那么，Deity的目标就变成了亡灵族的英雄。

亡灵族有三个英雄，应该打哪一个？很明显打别人死骑会给他加血，所以最该打的自然就是死骑。山王、圣骑、火枪，甚至大法师都参与到这场围剿中。然而选择是双向的选择，主场作战的Killhand自然不会坐以待毙。现在形势明显对他不利，他几乎没什么部队（只有两只毁灭），所以他自然已经不可能再杀对手那源源而来的部队，他必须杀对手的英雄，阻止对手的攻势。而所有对手的英雄中最有威胁的是谁？一眼望去，威胁程度与身高成反比。于是两人展开了对杀，这个时候，大法师的劣势就体现了出来，他在这种英雄对攻战中几乎全无作用。虽然圣骑不停地



加血，山王最终还是先死骑一步而倒下，此时死骑还剩30多点血，并且立即使用了回城卷轴。一阵白光闪过，从天而降的死骑以最快速从商店里买了——不是一瓶而是两瓶药水并立即喝掉其中之一，这使得想要跟过来补最后一下的圣骑士大失所望。既然情况已经是这样，大法师只得使用回城卷轴，这样本次攻城战就以Deity的失败而结束。

在Deity复活英雄的这段时间里，Killhand大肆外出MF，先后打掉了左上和右上的两处7级食人魔，得到一个耐力战鼓和一个卡嘉长笛。很快他又接到了家中的警报，复活后的山丘之王带着大批火枪手浩浩荡荡再次杀向了亡灵族基地，于是Killhand传回来应战。

这个时候Killhand的部队其实也并不多，除了上一仗留下来的两只毁灭者之外，也只是出了两个憎恶。一上来，Deity的部队就挤在亡灵族基地的门口（即龟岛的上岛处），但是这个位置正好应了地穴领主的穿刺。一发穿刺之后，两只憎恶已经得到了充足的时间走到合适的位置上把路封死，阻挡了Deity的部队继续推进。然后呢？然后就开始对攻，亡灵族这方专心杀对手的山王，而被阻挡的人类部队无法





继续推进，只好先杀憎恶。几秒钟过去了，双方都完成了他们的任务，但是Deity忽然发现自己的部队又缺乏战斗力了。他只是杀死了对手的一个高级步兵，但是已经没有办法再继续攻对手的基地了：他没有任何技能来围困并杀死对手的英雄，而对手却有三个会攻击性魔法的英雄时刻准备着取他性命。他不得不再次撤退。

这次撤退之后Deity就再也没有机会了。他的英雄等级都不高，山王只有3级，而亡灵三英雄等级已经到了5、4、4。以后一旦发生遭遇，山王就会在第一时间被击杀，即使有圣骑加血，他也活不过第二次



NCE的合击。Deity不愧是一代名家，他处乱不惊，家里已经在造骑士和狮鹫笼。可是Killhand没有给他更多机会，亡灵的部队马上就追到了他基地门口。虽然4级圣骑很英勇顶着圣盾在加血，毕竟还是忙不过来，5级大法师被NC合击打落马。看看再无机会，Deity爽快地打了GG。

胜利者：Spirit_KillhanD。

本局比赛打得可圈可点，而Killhand开局的精彩骚扰（多次阻止大法师MF）是他早期优势的关键。正是由于早期的骚扰，大法师的级别优势一直没有建立起来，水元素没有能压制住亡灵的发展，导致毁灭者成功出现。而在第一次攻城失败之后，Deity本不该继续攻对手基地，而应该转出高级兵种，同时外出MF。他的第二次攻城是在明知对手出到高级兵种（三级基地才能出的兵种）之后还强行发动的，因此难免会吃亏。■

文/Arreat

生存的意义，意志的考验——3D VS Titans

2004年的WCG总决赛是在美国举行，而不是以往的三星大本营——韩国，这次CS比赛的游戏版本更改为CZ，地图还是那几张，只不过CZ版都略有修改，就拿决赛使用的de_cbble_cz来说，警家前方的斜坡下增加了一个箱子，遮住了警家狙击楼的上下楼梯，使斜坡下面的地形变得更加复杂；通往B区的大门由原先的一道门缝修改为敞开半扇门，阻止狙击手借助门后的黑暗偷袭B区，B区的防守方式也就产生了一些变化。还有一些小改动，例如匪徒出生点的变化、B小道的空间增大、广场上箱子的位置略做调整等等。

对战地图	De_cbble	
对战双方	3D	Titan
	3D\Geffon	/T/WHIMP
	3D\Kim	/T/KK
	3D\Miller	/T/Drally
	3D\Quach	/T/sphiNxie
	3D\GarozZo	/T/egeNe

介绍一下对战双方：

3D：回想当年意气风发的X3（后为3D）战队，有谁会想到在沉寂了将近两年后，这支昔日的世界霸主重新登上冠军宝座。在此前公布的世界排名中，3D一路下滑，但是此次他们的夺冠充满了含金量。先后击败3支世界排名前十的队伍（Adtralis第八、SK第一、Titan第四），使3D这个冠军当之无愧。在本次WCG的比赛中3D几乎每一名选手都有出色的发挥，Boms的策略、Volcano的稳定、Miler疯狂的狙击枪、kim几乎每到关键比赛中总能赢下关键局，而队长moto则能在队伍陷入困境时挺身而出（Inferno 1V4 SK、在和Titan打到第三个加时的时候1V3）。

TT：Titan在这次比赛中拿到了第二名，应该说这是一个很不错的成绩，但是真的要我说实话的话，我认为他们想要继续提高或者维持目前的地位还需要走很长的一段路。无可否认Titan是一支既有技术又有战术的队伍，但是他们也存在一个重大缺陷，就是缺乏激情，队友之间没有很好的沟通。尽管他们也制定了一些战术，但是整个比赛看起来五个人打得有些脱节。

上半场：

三R之后拉开了战斗的序幕，做为T的一方，Titans优先选择A去做为进攻点，对于这幅地图来说，大多数战队的决战点都选择在A点，A点的进攻可以形成夹攻之势，而且道路较宽容易布置战术。反观B点的进攻路线只有华山一条道，在首局CT占有手雷、闪光弹的情况下A点的战斗一触即发。Titans分2－2－1的进攻战略，一人留防B区以备CT的反围剿，二人从斜坡下与3D进行远距离的点射，而其余两人则是通过暗屋准备协同斜坡处的队长一起进攻。事与愿违Titans屋子里面的两名队员刚一露脸就成就了3D一个精彩的HS，另一同伴也死于飞弹之手。Titans马上改变了进攻的路线，不过在三人通过B区屋子的时候就受到





了一番炸弹的洗礼，结果不难预料，Titans首局饮恨。

手枪局的失利使Titans连失三分，第4、5、6局3D选择了直接rush B点，但是两次都无功而返，这个不成熟的举动则让第4局中Kim重创Titans经济的举动显得毫无用处。虽然Titans在面对rush的时候还是相当有办法的，但没钱终究没啥好办法，于是3D一路将比分领先至6：0。

TT在ECO过后本应具有翻盘的机会，却被3D围剿在通往A点的斜坡下面，狙击手Miller可说是A点防守的中流砥柱，而在B区远点防守的狙击手kiM，则让Titans彻底放弃进攻B的打算，上半局Titans连续对A点发动了8次的正面rush全部失败。观众们已经开始哈欠连翻了，因为Titans已经完全没有资金购买武器，然而就在这个时候，Titans却用5把沙鹰打起了战术，正如杨威力的第十三舰队能够兵不血刃的占领伊谢尔伦要塞那样。作为要塞防守者的3D在连续的胜利之后果然有所松懈，几次牵制和佯动作战打乱了3D的阵脚，虽然Titans没有创造杨提督那兵不血刃的奇迹，但是5把没有防弹衣的手枪歼灭了全副武装的3D部队，还缴获了一把AWP，可说是令人瞠目的奇迹般的胜利。

然而小胜利并没有给战局带来多大影响，3D的队员们资金充裕，依旧全副武装，匪徒们全军覆没，一蹶不振。如此沉闷的比赛甚至有点让人怀疑是不是走错了地方。3D继续连下3局，上半场的最后一局，3D在警家扔了一地的精良武器展开屠杀，可怜的Titans买枪买不起甲，被修理的超级惨，上半场结束时比分是11：1。

下半场：

3D做为T的一方一向以rush著称，自从



新血液Garozoo加入3D后，更爆发出了丰富的3D战术套路。队伍在进攻时不再是单一的围绕Miler来打，因为往常喜欢快节奏进攻的3D，有时会因为Miller变得进退两难，进攻节奏一直是他们很难调和的一个问题。此役3D只要再拿到两分就能将WCG冠军奖杯高高举起。但请不要忘记Titans队中的神奇狙击手——KK，3D是否能够越过这座大山呢？



11：1几乎令人绝望的比分，不过Titans却不是这么想的，Titans也开始在CT爆发，以KK组成的A区防守可谓滴水不漏，在艰难的拿下手枪局后，一鼓作气利用3D的ECO连拿两分。战至第四局，全部武装的3D开始了新的一轮进攻，A点还是他们的目标。与以往不同的是，3D这次改变了进攻的节奏，因为长时间的与KK正面摩擦很容易造成损失。3-2进攻路线，由kim和miler从小屋突击，另外三名队员直接由斜坡冲了上去。KK再次发威，狙杀了两名3D的队员，而B区赶来的队友也将其余两人消灭。3D最后一名队员——Kim面对对三个方位的四个敌人似乎已是无力回天。接下来的一幕却令大家目瞪口呆，Kim的位置早已暴露，四杆黑枪正瞄准着Kim准备出现的位置，Kim并没有坐以待毙，在WCG比赛的这几天他的状态极佳。Kim在小屋门口闪了一下就将一名Titans爆头，丢出了闪光弹同时跳出了Titans的视野，KK的狙击声暴露了自己的位置，结果让Kim一颗手雷结束了神枪手的生命。斜坡下的Titans刚从闪光弹的干扰下回复过来，一露面却让Kim逮了个正着，至此1V4的局面演变到1V1。我想除了Titans之外所以人都在期待这神话的延续，不过做为ESWC的冠军成员没有在这一刻退缩，最后的一名队员利用地形的优势竭力将Kim击毙，多多少少挽回了点面子。Kim神勇的状态打的Titans的队员有些害怕起来，此后的几局中Titans在人数占据绝对优势的情况下居然也不敢再次围剿他。

接下来则是KK大显神威的一局，虽然3D避其锋芒不与他在中路正面交锋，但是KK也料到3D的路线，继续以一连串精彩的射杀向3D还以颜色，与上半场相同位置上的Miller相比丝毫不逊色。虽然Kim再次掀起波澜，但是WHIMP还是非常狡猾的为Titans拿到第7分。

然而CS不是一个人的游戏，3D的连败持续到第八局。rush！又见rush！3D五名队员齐刷刷由斜坡处冲向了A区，可能由于一时目标太多让KK傻了眼，狙击落空，3D快速的冲向A平台上，并且以最安全的方式——手雷结果了KK。失去王牌的Titans明显感觉到力不从心，3D轻松的拿下了此局。

第九局，在总比分上3D已经以12：8领先，再拿此局冠军就到手了。反观Titans虽然连胜数局但却没有积攒到足够的金钱，两名队员只能举起了手枪，幸好中流砥柱KK的还有AWP在手胜负还难料。果然，在KK的出色发挥下Titans又是在A区顶住了3D的rush，拿下了这关键分。

3D无论如何也不会想到Titans能够在1：11的情况下连续追到11：12这个差距，在最后一局想拿下Titans直接突破看来是没有希望了，不得已的情况下打了个佯攻。而TT的Drally则显得有点分心，在egeNe/sphiNxie回身之后一不经意间让3D突破，幸而egeNe再次迅速回身，阻止住3D的部队，没有让他们肆无忌惮的去埋雷点；KK迅速支援，见缝插针也让3D寸步难行，而继上一局有出色发挥的sphiNxie在回身支援时又有如神助，首先隔着箱子穿透了Quach，接着在T所掷的烟雾弹下击毙GarozZo，当Miller埋下C4的时候Titans全队已经势不可挡，而Miller则只能接受平局的现实，双方进入更为激烈的加时赛。



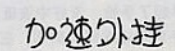
加时赛：

想必3D大比分11：1领先让大家已经认定本届CS冠军非3D莫数，然而此时3D才真正尝试到了Titans的理智。从1：11的比分让Titans绝处逢生，紧接着第一个加时赛双方打平。第二个加时赛上半时Titans以1：2落后，下半时做CT又丢掉了手枪局，然而就在所有人都已经认定3D即将加冕的时候，Titans又凭借5把deagle不可思议的再次从悬崖边挣扎了回来。直到第三个加时，3D才最终赢得了比赛。但比赛结束之后个人并没有什么特殊的感觉，紧张的比赛已经让这场冠军对决失去了原有的内容，看看最后KK与Volcano 1V1双方蹲下对扫就已经知道双方的心理都已经煎熬到了崩溃的边缘…… ■

文／乌鸦之力



漫画游戏

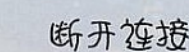



那我们出发去勇者之墓吧！


很简单嘛
冲啊冲啊~~


啊！
卡住不动了


Message
您使用了加速外挂，连接已关闭。
确定




哼……真不甘心就这么失败……


听说误判加速外挂，是因为跑太快的关系……


那我走的慢点总可以了吧……？


Message
与服务器断开连接。
确定




不要这样，我们再跑最后一次试试看
让我死……


哇哈哈哈这次太顺利了冲向终点吧~~


啊……为什么门会没有刷新出来……

作者/菊色



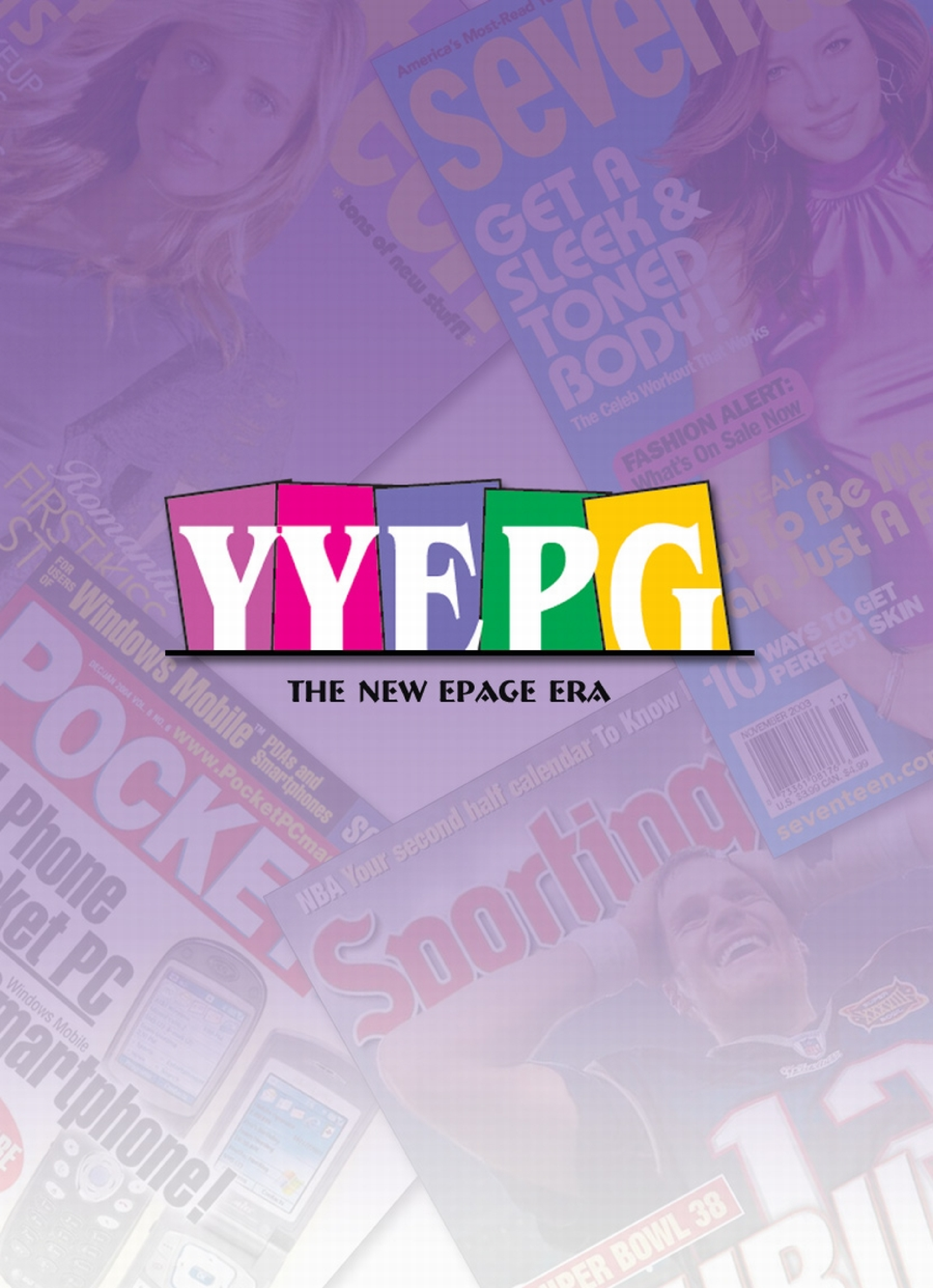
迎新年！
游戏族问答回函大抽奖！！！
封神笔、英雄王座公测包、足球经理保暖手套围巾等你拿！
凡填写《软件导刊》问卷读者意见咨询卡，并且寄回
编辑部就可参加抽奖活动，共有 90 名幸运读者将获得由
一起玩公司、金山公司、新大陆公司提供的以下奖品：
《足球经理在线》保暖手套围巾！（30 名）
《英雄王座》进军公测包！（20 名）
《英雄王座》玩偶！（10 名）
《封神榜》纪念笔！（30 名）
战术
训练
CMOL
11月30即将公测
英雄王座
进军公测包
建议零售价：30元
《足球经理在线》问题：
1、《足球经理在线》由国内哪家公司运营？
A、福建新大陆网络科技有限公司
B、《软件导刊》
2、《足球经理在线》是什么类型的游戏？
A、MMORPG
B、体育经营模拟类网络游戏
3、《足球经理在线》需要客户端么？
A、网页游戏，不需要下载安装客户端
B、需要下载安装客户端
《英雄王座》问题：
1、《英雄王座》人物达到多少级后，角色死亡将损失经验和金钱？
2、《英雄王座》人物蓝名显示需要多少声望值？
3、《英雄王座》遗忘卷轴的用途是什么？
《封神榜》问题：
1、封神榜中有哪三个职业？
2、《封神榜》是由哪个工作室开发制作的？
3、三大新手村的名字各是？



天堂II
浑沌的年代
光彩盛年
贰章
还在玩2D游戏吗？
史无前例3D攻城战 12月下旬打响
www.lineage2.com.cn www.tiantang2.com.cn
NCsoft Corporation. Copyright © NCsoft Corporation. All Rights Reserved.
客服EMAIL:cs@lineage2.com.cn 客服电话：021-51179600 销售热线：021-51179692
NCSOFT
sina 新浪
NVIDIA
Runs great on



戰國英雄
网络游戏
中国传奇
11月19日
盛大公测
宝德网络
欲知游戏、产品及活动详情，请上网查询
Www.7hero.com.cn
公司地址：深圳市福华西路田面工业大厦A座5层 客服电话：0755-83226060 客服邮箱：service@powerleader.com.cn


YYEPG
THE NEW EPAGE ERA



免责声明：

本文档提供的所有资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果将由您自己承担！

本文档仅仅提供一个观摩学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

本文档所有资源请在下载后 24 小时内删除。如果您觉得满意，请购买正版！

本文档严厉谴责和鄙夷一切利用本文档资源进行牟利的盗版行为！

本文档为作者研究制作 PDF 时实验产生，严禁非法外传，任何未经作者允许而擅自打开或传播者视为偷窃行为，作者随时保留起诉权力。

All resources offered by this website are collected through the internet and exchanged between peers for personal study.

Use of any resources offered for commercial purposes is prohibited.Otherwise you need to responsible for any consequences produced!

We are only offer an environment of communion and study and we won't bear any legal responsibility for the resources.

Please delete all resources you downloaded from this site within 24 hours.

Please purchase legal copys if you feel satisfied.

Any profitable behavior of utilizing the resources downloaded from this site is condemned and disdained sternly !